本期焦点：五款主流搜索引擎深入对比体验

9月下 特惠价7元

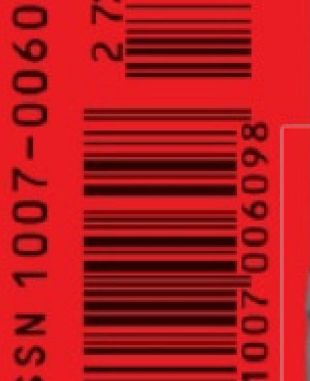


www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第308期



大众软件®

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 选 择



ISSN 1007-0060

本期重磅专题：

不动的冰山——IT行业的电子竞技之难



新品初评：全天候拍摄——宾得K7数码单反相机/能打电话的导航仪——雅迅T818车载GPS

硬件评析：《生化危机5》——PC完胜游戏机！

专题企划：游戏史上的"长寿家族"

实用软件：影音新旅途——影音播放设置详解

在线争锋：北京土著的梦想照进现实

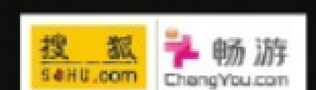
前线地带：《机甲战士5》抢先前瞻

极限竞技：《红色警戒3》三方打法浅析

攻城略地：死亡间谍——决断时刻



本期强档攻略
纪元1404——探索曙光





Baidu百度 梦幻诛仙 百度一下
官方网站：http://mhzx.wanmei.com
完美特服号QQ: 96061
飞翔！在新的回合！
梦幻诛仙
mhzx.wanmei.com
会飞的2D回合网游
9月内测 撼世开启！
四大创新——别处玩不到！ 六大超越——更爽更好玩！
1级 就能带光武
4倍经验做师门
10级 享受真实飞行
拉风提速不遇怪
10级 白送超级宝宝
千种宠物千种技能
30级 抓鬼效率翻倍
跑环送钱送经验
创新PVP战场 100人VS100人
欲知详情请登录官方网站查询：http://mhzx.wanmei.com
完美时空 PERFECT WORLD
读者回复个人详细信息至mhzxpm@wanmei.com，将有机会得到精美礼品！
北京完美时空网络技术有限公司 http://www.wanmei.com 客服电话：(010)58859165
完美时空 PERFECT WORLD
完美音乐台
完美一卡通 PERFECT CARD
Apacer
宇瞻科技



极速火线镭射运动馆位于北京市崇文区广渠门商圈，占地2000平米，是北京以真人CS为主题的大型综合场馆，依据场地环境构造，设置了楼道搜索、巷战，寻宝等多个反恐作战任务。集多种休闲、娱乐为一体的竞技场；是都市时尚夜生活的理想去处。
可活动项目：室内真人CS；台球；桌上足球；
极速火线
镭射运动馆
引领室内真人CS潮流
地点：北京市崇文区安化北里18号院北京上舍2-2极速火线镭射运动馆　电话67191106
网址：　www.jshxplay.com

汇众教育
www.gamfe.com

与班里一些大学毕业的同学相比，
仅有中等学历的我
确实占不到什么便宜。
而我身上仅有的优势
就是我的信心、毅力，
还有学习时高度的自觉性。
经历刻苦的锤炼之后，
今天，
我已经成为知名游戏公司的中层骨干，
我深深感谢学习道路上的那些考验，
也深深感谢汇众的恩师们！

汇众教育济南（动漫游戏）校区毕业学员 许鹏

在汇众教育，你也能和我一样拥抱梦想！

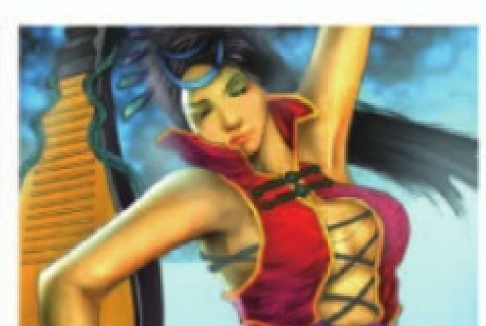
全国领先的游戏动漫人才培养基地——汇众教育，五年来，已帮助35000多名有志向的年轻学子成为专业的游戏动漫设计人才，成就他们的职业理想。

选择汇众教育，你也能成为全球炙手可热的专业人才

专业		就业岗位
游戏程序开发	➡	网络游戏架构工程师、网络游戏程序员、手机游戏程序员、游戏程序开发工程师……
游戏美术设计	➡	游戏原画设计师、3D游戏场景设计师、游戏动画设计师、次世代游戏美术设计师……
3D高级动画设计	➡	卡通动画设计师、插画及故事板创作师、电影视觉效果制作师、3D动画制作师……

学员作品




五周年回馈活动火热进行中，立即拨打电话了解详情——

全国免费报名热线：400-6161-077

了解详情请登录汇众教育官网：www.gamfe.com

P18 网络时代 重点推荐
谁能真正"有问必应"？
——五款主流搜索引擎深入对比体验

微软搜索引擎Bing中文名"必应"，寓意着有问必应，搜索必应。目前流行的这么多搜索引擎……



P30 实用软件 重点推荐
影音新旅途 ——影音播放设置详解

强大好用的播放器很多，不要再固守一款播放器了，试试其他的播放器，也许会将发现视频播放变得更加有趣。



P130 极限竞技 重点推荐
从开局看战法——《红色警戒3》三方打法浅析

我们今天抛开EA的诸多成功与失败不谈，仅仅从游戏本身出发，简单分析一下"红警3"中三个阵营的开局与打法。



P135 攻城略地 重点推荐
纪元1404 ——探索曙光

本作不愧为近期模拟经营类游戏中一流水准的作品，融合了探索殖民、城镇建设、资源调配、物流管理、海上贸易……



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 何先进
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电 话 010-88135604 / 88135623
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88118588-6106
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年09月16日
定 价 人民币 10.00元

新品初评
8 全天候拍摄——宾得K7数码单反相机
9 能打电话的导航仪——雅迅T818车载GPS
11 自由掌控多媒体——精灵LuxeMate T810无线键盘

专栏评述
12 不动的冰山——IT行业的电子竞技之难

网络时代
18 谁能真正"有问必应"？——五款主流搜索引擎深入对比体验
26 网罗天下

实用软件
30 影音新旅途——影音播放设置详解
38 有备无患——数据备份指南
43 工具快报
45 中国共享软件
46 掌上乾坤

应用心得
47 ThinkPad完美分区
47 SuperF4强制关闭卡死的程序
48 单元格间距Word表格巧制作
48 拒绝偷窥，程序窗口也玩闭关之术
49 扩展名现身记
49 巧改后台打印文件夹提升打印性能
50 从磁带到WAV
51 网际快车也有"视频预览"
51 在线自制趣味连环画
51 在Windows 7里手"写"公式
52 一招半式闯江湖
53 问题交流

硬件评析
55 《生化危机5》——PC完胜游戏机！
64 数码来风

要闻闪回 66
大众特报 69
晶合通讯 97
专题企划
100 游戏史上的"长寿家族"

责编手记

被欺凌和压榨的人

编辑部里的人都很友善，最友善的是冰河；编辑部里的人都有人缘，最有人缘的是冰河。

“冰河，这期我有篇文章给你写。”

“冰河，这期专题你来做。”

“冰河，今天有个会你去参加一下。”

“冰河，WCG要开始了、你去跟一下。”

“冰河，这期记者视点该你写了。”

你看看这人缘多好。冰河被拖去跟踪WCG大赛，编辑部里剩余的人难免感到一丝失落，怀念着冰河佝偻着的瘦小背影：“唉，冰河还欠我一篇稿子呢……”。

即使如此，冰河可是我们每期责编的重点关注目标，是著名的拖稿专业户。然而他总是气定神闲面对责编的狂轰滥炸，这种镇定的本事可是经过历期责编无数次考验的。但是职责所在，本人还是得硬着头皮上：“冰河，这期专题……？”

“专题啊？顾不得了……老子现在有H1N1，就快要死了！”

“要死也要写完了再死！！”

冰河开始奋力打字，我不得不感慨：唉，人怕出名猪怕壮，可是冰河也不壮啊？

本期责编：星尘

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
北京	赵玮	陕西	张珂珂
江西	李富麟	陕西	李振西
江苏	许海燕	北京	叶灵昕
河北	宋金生	江苏	张玉强
四川	陈力健	吉林	曾琳琳
广东	祝刚	宁夏	李进
广东	屈艳丽	海南	吴乃宁
北京	邓硕	广西	覃宏
甘肃	徐世珍	河南	计亮
浙江	潘藩	山东	杨桐林



奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

在线争锋

106 北京土著的梦想照进现实

107 无法回避的爱与痛——对话丁磊

109 朝花夕拾，难忘山口山——“魔兽”七大人物回忆

前线地带

113《机甲战士5》抢先前瞻

114 犯罪现场调查——致命的意图

116 生化危机5

117 异形大战铁血战士

118 “史诗级”大作——《崛起》前瞻

119 抵抗车手

120 上市游戏热报

评游析道

122 玩家不能承受之重——谈最不愿见到的游戏设计

@龙门茶社

126 动漫与游戏的完美交集——《双星物语》世界观解析

极限竞技

130 从开局看战法——《红色警戒3》三方打法浅析

攻城略地

135 纪元1404——探索曙光

143 死亡间谍——决断时刻

151 乾坤一技

152 秘技屋

游戏剧场

153 游戏小说：等待之术士篇

读编往来

155 大众试客

156 大众闲话：大软编辑部潜伏记

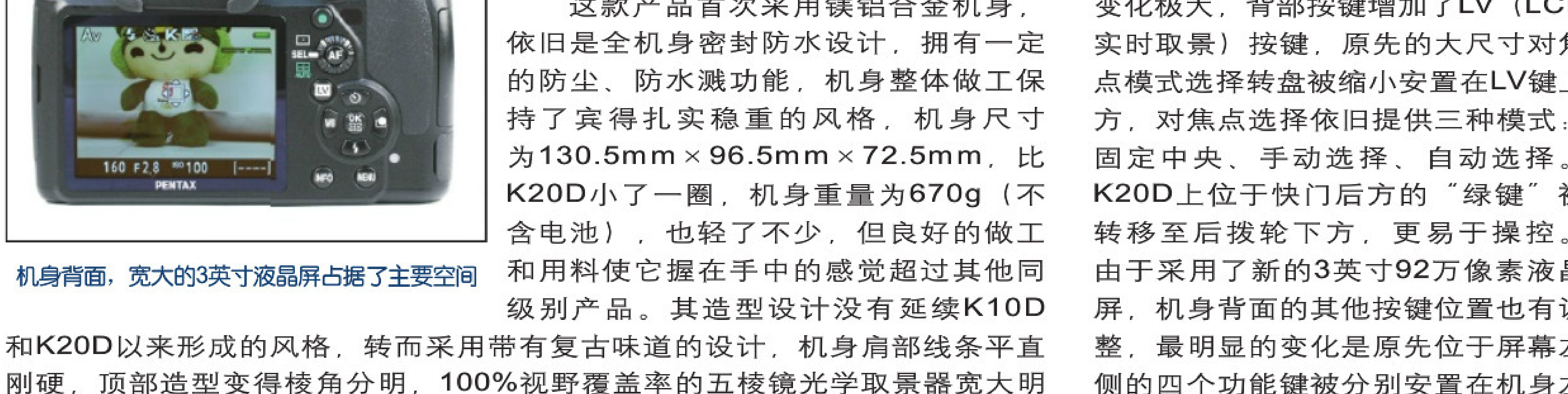
157 大众活动

158 大众评论

TOP TEN

159 热门软件排行榜

159 免费软件之我见



全天候拍摄
——宾得K7数码单反相机

■晶合实验室 壹分



K7是一部出色的全天候数码单反相机，操控和主要性能指标都超过其他品牌的同价位产品，视频拍摄质量也是目前万元内机身中最好的，非常值得热爱户外活动的摄影爱好者和中高端家庭用户选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商：宾得（Pentax）
上市状态：已上市
售价：8000元
附件：样机不详
咨询电话：021-64048866
推荐：摄影爱好者和中高端家庭用户选择



手柄造型延续了K20D的设计



机身顶部布局



机身背面，宽大的3英寸液晶屏占据了主要空间

K7是宾得数码单反相机产品线中最新的旗舰产品，在设计方面进行大幅度革新，并拥有许多顶级机身的技术特点，不仅标志宾得数码单反相机的一次技术进步，还改变了宾得产品的命名方式。以往宾得的顶级机身采用两位数字命名，比如K10D和K20D；次一级的机身则采用三位数字命名，比如K100D和K200D。但是年初发布的K-m改变了这一情况，最初K-m被定名为K1000D，以表示其更低的入门级定位，但最终更改为K-m，已经透露出一些新命名方式的信息。不管命名方式如何改变，K7始终都是K20D的接替者。

随K7一同上市的还有两只经过防水处理的镜头，分别是smc PENTAX-DA 18-55mm F3.5-5.6 AL WR和smc PENTAX-DA 50-200mm F4-5.6 ED WR，它们在光学设计和性能上与之前的套头完全相同，但具备了以往只有宾得顶级镜头才有的防水能力。不过宾得并未随机提供这两只镜头给我们，而是搭配了smc PENTAX-DA★ 16-50mm F2.8 ED AL [IF] SDM和smc PENTAX-DA★ 50-135mm F2.8 ED [IF] SDM这两只顶级镜头。

这款产品首次采用镁铝合金机身，依旧是全机身密封防水设计，拥有一定的防尘、防水溅功能，机身整体做工保持了宾得扎实稳重的风格，机身尺寸为130.5mm×96.5mm×72.5mm，比K20D小了一圈，机身重量为670g（不含电池），也轻了不少，但良好的做工和用料使它握在手中的感觉超过其他同级别产品。其造型设计没有延续K10D和K20D以来形成的风格，转而采用带有复古味道的设计，机身肩部线条平直刚硬，顶部造型变得棱角分明，100%视野覆盖率的五棱镜光学取景器宽大明



模式转盘增加了锁定装置

亮，闪光灯的弹出高度更高，有助于避免使用广角镜头时的阴影问题。手柄设计则采用了K20D上的新方案，快门下方留有专门的凹槽，明显提升了握持感，同时也保留了K20D上手感出色的弹性橡胶贴皮和饱满的造型。另外一处变化则出现在手柄上方的前拨轮处，以往产品中水平放置的方式被改为带有略微上挑的角度，更符合人体工学设计。

相比K20D，K7在机身操控方面变化极大，背部按键增加了LV（LCD实时取景）按键，原先的大尺寸对焦点模式选择转盘被缩小安置在LV键上方，对焦点选择依旧提供三种模式：固定中央、手动选择、自动选择。K20D上位于快门后方的“绿键”被转移至后拨轮下方，更易于操控。由于采用了新的3英寸92万像素液晶屏，机身背面的其他按键位置也有调整，最明显的变化是原先位于屏幕左侧的四个功能键被分别安置在机身左

肩（回放、删除）和屏幕右侧下方（INFO、MENU）。

在四个方向键和OK键的功能设置上，K7借鉴了K-m上大受好评的方式，方向键除用于调整对焦点位置之外，还分别对应拍摄模式（延时自拍、高速连拍、单张拍摄等）、白平衡设置、色彩模式、闪光灯模式，并通过OK键来切换对焦点选择或功能设置。我们发现系统中默认的设置为按下OK键之后进入对焦点选择，并可在设置项中更改为按下OK键后进入功能设置，以适应不同用户的操作习惯。另外在快门后方还增加了独立的感光度调整和曝光补偿按键。综合来看，K7提供了同级机身中最高效和丰富的操控功能，与更高的专业机身相比也不逊色，同时还具备良好的手感。

K7依然采用有效像素高达1460万的CMOS感光元件，据悉这块CMOS同样由三星制造，从参数上看是K20D上那块CMOS的加强版，由双数据通道提升至四通道，数据刷新能力得到极大提高，这为K7带来了最高5.2fps（1460万像素下，JPEG格式）的连拍速度和出色的高清视频拍摄能力。K7可连续拍摄30分钟长的1280×720@30fps有声高清视频，最高视频分辨率可达1536×1024@30fps（清晰度介于1080P和720P之间）。另外宾得表示这块新的CMOS在高感光度降噪方面也有所进步，从实拍样片来看，确实比K20D有一定进步，但感光度超过ISO 800之后的表现和机内降噪算法仍有提高的余地。

以往宾得数码单反相机为人诟病的暗部对焦和测光系统在K7上也做出改进。从实际测试效果来看，对焦系统应该是在原有基础上进行了小幅度优化和提升，对焦速度比以往快了不少，合焦干脆俐落，准确性也有明显提高，在光线较暗的环境里很少有犹豫不决或迷焦的情况发生。测光系统则有了翻天覆地的变化，过去在K10D和K20D上使用的16分区测光系统很难应对光线复杂的场合，更依赖于摄影者根据自身经验来调整曝光补偿，现在K7采用了全新的77分区测光系统，曝光准确性得到巨大提高。我们特意在测试中安排了明暗对比强烈，黑白比例不同的场景，K7在绝大部分场景下都能自动获取准确的曝光参数，只有个别极端场景出现偏差，非常令人满意。我们认为K7的对焦性能达到同档机身的较好水平，而测光系统的表现则接近更高档的专业全画幅机身。P



由于感光元件和图像处理引擎变化不大，因此K7的画质比K20D提高并不太多。但色彩表现更出色，人像模式下对人物肤色的还原很好



能打电话的导航仪
——雅迅T818车载GPS

■晶合实验室 电子土豆





在国内GPS产品逐渐同质化，价格战日趋激烈的今天，雅迅T818另辟蹊径内置了手机模块，与手机网络相结合提供许多非常实用的特色功能，不失为一条提升产品竞争力的有效途径。产品上市价位相对较高，希望以后逐步调整，以具备更好的性价比。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

厂商：雅迅网络（Yaxon）
上市状态：已上市
售价：1980元
附件：说明书、保修卡、车载支架及电源转换器、充电器及数据线、2GB TF卡、手写笔等
咨询电话：0592-2956828
推荐：时尚汽车一族、礼品

007：你看到我手上拿的这个东西了吧，表面上看它是大哥大电话，实际它是一个刮胡刀……至于这个，表面上看是一个刮胡刀，其实它是一个吹风机。

阿琴：那你还有一个吹风机呢？

007：这不过是他表面上的掩饰，我告诉你，它还是刮胡刀……

这段来自周星驰《国产零零七》电影中的搞笑台词，想必许多朋友记忆犹新。随着技术的进步，数码产品纷纷加入



更多更复杂的功能，MP3能播放视频看电子书，数码相机能拍高清视频玩游戏，手机支持千万像素拍照甚至还加入光学变焦……产品类别之间的界限越来越模糊，星爷的台词若是放到



机身做工精细

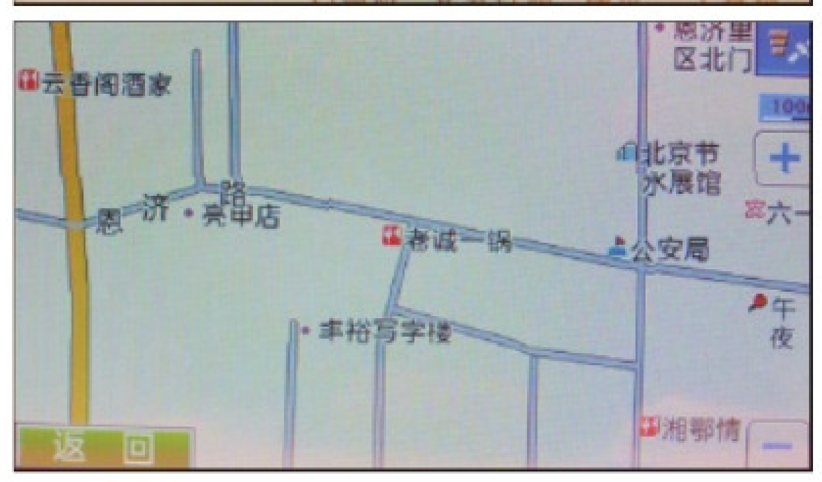
今天，可能会变成“表面上它是一块手表，实际上它是一部手机加卫星导航仪”。而我们今天拿到的这款雅迅T818虽然没有做成手表的外形，但的的确确是一款可以打电话的GPS导航仪。

厦门雅迅网络股份有限公司成立于1998年，由中国电子科技集团公司第三十研究所控股，主要致力于汽车导航与信息电子产品、GPS车载信息终端、企业移动应用产品的研发和销售。目前，该公司在我国车辆导航定位行业的市场占有率名列前茅，包括北京、深圳、成都、大连在内的许多城市的出租车上都装备了雅迅的GPS车载终端。这次送测的T818是雅迅首款进军大众消费市场的产品，其最大特色是支持手机通讯功能（可用GPRS实时更新地图），厂商称之为“双模GPS”。雅迅同期发布的产品还有配备5英寸宽屏、支持Wi-Fi和GSM/EDGE模块的“互联网导航仪”T818M。

从外观上看，雅迅T818是一台标准的4.3英寸宽屏GPS导航仪，屏幕分辨率为480×272，机身净重约160g。除送测的深灰银款式外，它还有宝蓝、酒红和金黄三种颜色可供选择。其外观造型简约大方，机身正面采用银灰色金属拉丝面板，侧面有塑料亮银条装饰，而背盖为与正面同色的塑料材质；机身四角均采用圆弧处理，整机做工用料很好，模具精细，并无一些低端GPS产品那种外壳松散的感觉。机身正面右上方有返回主菜单、群组通话和导航服务三个快捷按键，右下角有用于通话的麦克风，而一对声音洪亮的扬声器则隐藏在机身背部；电源开关与Reset键在机身顶部，底部有可用于充电的USB接口，而外置天线接口和TF卡插槽/耳机接口则分别位于机身两侧。与常见GPS产品内置电池的做法不同，雅迅T818的锂电池跟手机一样设计成可拆卸式的，而SIM卡也需要拆卸电池后才能安装，这应该是其作为一部“能打电话的GPS”的特别之处吧。

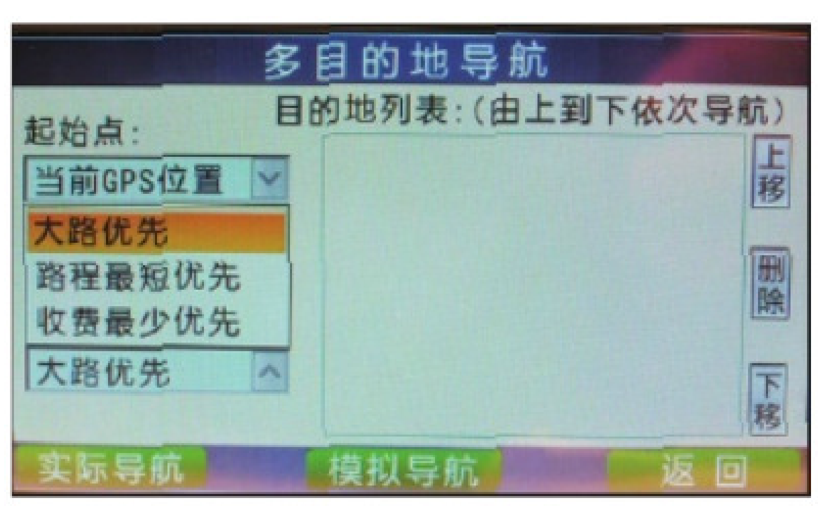
雅迅T818采用展讯SC6800主芯片，这是一款专为中高端多媒体手机设计的GSM/GPRS基带单芯片，而GPS部分则采用超低功耗的SiRFⅢ GPS模块，内置天线。导航系统为雅迅网络自主研发的软件，界面简洁明了，菜单反应速度很快，操作流畅，冷启动开机后两三分钟便能寻星定位。导航地图则采用由易图通公司提供的2008新版，覆盖全国范围337个地级市和2200多个区县，道路沿途景点、加油站、宾馆、餐饮、购物、娱乐、红绿灯等各类信息应有尽有。实际体验中，它的手写识别率较高，可能由于屏幕覆膜的缘故，书写时略感生涩；北京等大城市的地图非常详细，路线规划速度也较快，而指定一些中小城市的地图进行查询也能获得较满意的结果，只是北京四环边大软杂志社楼后那家倒闭近两年的餐馆依然标注在上面，地图的细节更新仍需完善。





主界面和地图

作为一款专业的GPS导航产品，除常见本地地图和中英文语音导航（定位精度10m以内）、蓝牙车载免提功能外，雅迅T818还具备几项特色功能。由于内置完整的手机通讯模块，T818插上SIM卡就能实现拨打电话、收发短信彩信及WAP网页浏览等手机功能，并支持通讯录、快速拨号和通话记录等。开机后选择导航，它会让用户选择“本机地图导航”或“地图实时更新导航”，后者需要插入开通GPRS功能的手机卡，之后导航仪会通过GPRS网络与雅迅导航中心连接，边导航边更新地图和信息点（饭店、超市、加油站等信息），这样用户不用再担心地图是否升级到最新版。



导航功能完善，支持多目的地和路径类型选择

连连看游戏

此外，雅迅还设立了7×24小时的人工导航客户服务中心，按动面板上的导航服务键就能直接接通人工语音导航服务，该中心还可为用户提供信息查询等服务。需要注意的是，在联网更新地图和接受语音服务时，用户需要为手机卡支付相应的网络流量和基本通话费用。自驾游功能是其另一大特色，如果自驾游车队都装备这种导航仪，就能实现车间电话会议、车队监控、车辆掉队报警等功能；自驾游途中，车队成员可随时在导航仪上查询其他车辆位置，并在地图上显示出来，当有车掉队时，导航仪会自动提醒其他所有车队成员。

同时T818也提供了丰富的多媒体功能，它支持MP4/MP3播放、图片浏览和电子书（支持TXT文件），甚至还带有连连看和推箱子两个游戏，画面精美，可玩性较高。

雅迅T818技术参数	
主机尺寸	126mm×76mm×16mm
重量	约160g
屏幕	4.3英寸TFT，分辨率480×272
主芯片	SC6800主芯片
GPS芯片	SiRFⅢ TW最新一代GPS模块，超低功耗，内置天线
卫星通道数	20通道，定位精度小于10米
存储插槽	Micro SD（TF，最大支持2GB）
内存	512MB SDRAM+256MB闪存
扬声器	双喇叭，2W
电池	内置1700mAH长效锂电池
蓝牙装置	支持蓝牙通话和蓝牙立体声
多媒体	图片浏览，可播放MP3/3GP/MP4/AVI等多种格式音频视频



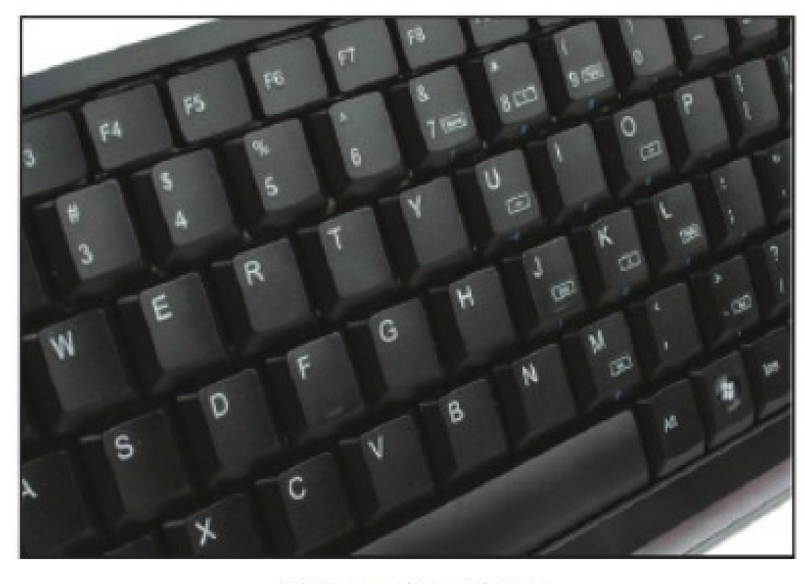
自由掌控多媒体
——精灵LuxeMate T810无线键盘

■晶合实验室 Red

精灵（Genius）曾在2008年台北电脑展上展示过LuxeMate T810，这款产品最为吸引人的地方是将键盘、鼠标、遥控器集于一身，只需捧着键盘便可完成日常所有操作。由于采用2.4G无线技术，使得其有效传输距离最高可达10米，它通过2节5号电池供电，搭配HTPC使用十分理想。



USB接口的接收器



键盘区布局合理



键盘左侧按键



设计精巧的鼠标

LuxeMate T810外观设计别具一格，整体分为三部分，各部分的连接处均为透明塑料材质，从远望去也许会误以为这三部分是互相分离的。中间部分为键盘区，由于精简掉小键盘区并调整了部分键距，键盘区显得十分小巧，大小与一般笔记本键盘相似。常用按键符合全尺寸设计，大小适中的键帽能确保用户打字时不易按错。由于使用了“激光镭雕”技术，键帽字迹为烧灼而成，因此不易褪色。按键的键程较短，反应灵敏，习惯笔记本键盘手感的用户应该更喜欢。也许是考虑到美观因素，键盘区没有设置掌托，不太适合长时间打字使用。厂商称按键寿命可达2000万次，在同类产品中较为出色。

左右两部分的功能相当于遥控器与鼠标，集中了LuxeMate T810的大部分功能键，表面材质均经过防滑处理，触感较好。左侧部分提供了“左键”“右键”“音量控制”等17个功能键，这些功能键即使不搭配Windows Media Center系统也可良好使用。需要注意的是，当按下其中“关机”或“休眠”键后，系统会立即执行操作，没有二次提示，因此在使用中需多加注意，否则很易碰到。

在键盘右部的上方可发现一个小巧的鼠标，厂商提供资料显示，它拥有最高800dpi分辨率，刷新率可达4800帧/秒。我们在实际使用中发现，尽管理论上能满足一般使用需求，但很多用户也许很难一下适应这种右手控制指针、左手控制左右键的操作方式，操作起来效率不高。此部分的其他功能键均为Windows Media Center系统量身打造，可快速调用系统提供的软件功能。不过这并不代表这些功能键在如“WinXP Home”的系统下毫无用处，比如用来退出媒体中心的功能键也可当做“Alt+F4”使用。





LuxeMate T810的外观时尚简洁，按键手感柔和，但需配合WinXP Media Center Edition或Vista Media Center才能发挥出它的全部功能。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：精灵（Genius）
上市状态：即将上市
售价：599元（键盘）/168元（鼠标）
附件：接收器/说明书等
咨询电话：0755-83296609
推荐：家庭用户



多媒体中心启动按键

精灵（Genius）同时送测的还有一款型号为“天梭905BT”的无线鼠标，它采用对称的流线型设计，左右手使用均较为舒适。该产品符合蓝牙Bluetooth 2.0+EDR标准，最远操作距离达10米，使用2节5号电池供电，对于笔记本电脑中内置蓝牙模块的用户尤为适用。厂商资料显示，天梭905BT最高分辨率达到1600dpi，实际使用中能满足一般游戏的需求，报价168元也不算很贵。



天梭905BT的色彩搭配较好

不动的冰山
——IT行业的电子竞技之难

■本刊记者 冰河 壹分

当IT行业这个新生事物首先出现在社会公众视野中时，它的身份是神秘而高贵的，披着一圈“高科技”的光环，从业人员都拥有各种令人仰望的头衔，应用领域也是常人难以企及的行业：航天、航海、国防、通信……无论是软件、硬件还是互联网行业，沾上“信息技术”这个名词就能让人用崇敬的眼光仰望许久，以至于很长一段时间“五笔打字”都成为高科技的象征，能用黑客工具在网站上挂马都会被视为“电脑天才”。虽然随着IT和互联网行业的迅速发展，信息技术不再是公众陌生的话题，但在人们的概念中，它仍旧是一个充满阳光、财富和竞争的领域，也是一定社会身份和地位的象征。

当电子竞技这个新生事物出现在社会公众视野时，它的身份是模糊而充满争议的，“电子海洛因”“问题少年制造者”之类的话题总是在媒体报端环绕着它。虽然评论者也许并不了解什么是电脑游戏，什么是电脑网络游戏，什么又是电子竞技，但这并不妨碍他们将一盆又一盆的脏水泼出来，以至于这个被国家体育总局正式列入国家正式体育竞技比赛名单的项目，连获得电视转播和报道的权利都没有。而那些从事电子竞技比赛的业余和职业选手们，永远在旁人暧昧的眼光中奔波，尴尬的为了实现自己的梦想而孤独前行。

西谚云：上帝的归上帝，尘土的归尘土。当这两个社会评价处于天堂和地狱两个极端的行业产生交集时，尽管在一段时间内产生了不错的社会和经济效应，但随着时间流逝，IT行业与电子竞技的“互助共赢”没有露出希望的曙光。更糟糕的是，由于缺乏有效的宣传推广渠道，IT行业与电子竞技的两架马车，正在呈现出渐渐分离的态势。而那些热爱或者曾经热爱这个领域的人们，只能无奈的看着那些辉煌的口号距离现实依旧十万八千里。而在2009年，随着美国次贷风暴向全球的蔓延，电子竞技似乎也走到了前所未有的低谷，往年风风火火的诸多赛事如ESWC、WGT、PGL、CEG等国内外赛事纷纷停办，这使得所有人都感到了严冬的一丝寒意。

由于电子竞技赛事自身的特点，自从其诞生以来，

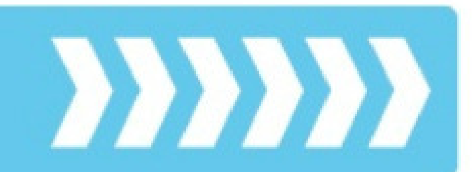


这里展示的是中国电子竞技产业链的设计梦想，可惜至今依旧停留在纸面上

其中助力最多的应属硬件行业，不断的赞助支持至今仍旧是电子竞技生存的最主要经济支柱。软件行业多数时间处于一种隐居幕后的局面，但谁也不能否认如果没有杀毒软件、视频软件、即时通信软件的支持，电子竞技的发展不会有现在的规模和影响力。而互联网作为新兴的传播平台载体，在电视传播平台缺席的情况下，至今仍旧是电子竞技的最主要传播推广渠道。但IT行业的三股势力助力之下，电子竞技仍然走到如今这个地步，这绝对说不上是成功。我们都知道这是有一些顽疾存在。

好吧，我们都知道这不是一个新鲜的问题，但老问题已经被我们絮絮叨叨说了那么多年却依然如故，这本身就值得再探讨一番。就在全球第一大电子竞技赛事“三星电子杯”WCG世界电子竞技大赛中国区总决赛在上海召开之际，本刊记者预约了多家企业代表和选手代表，试图与他们共同探讨IT行业与电子竞技互相依存发展的难题。

公益还是商业？糊涂





耳机由于是电子竞技比赛必备的配件器材，因而在现场投入的宣传比较多，展台也比较大

2009年年初对于电子竞技行业最为震动的两件事情莫过于老牌电子竞技赛事ESWC的倒掉，以及欧洲著名电子竞技俱乐部MYM的解散。虽然此前几年也有ACON5和WSVG大赛等新锐赛事停办，SK战队重组等重量级事件发生，但这两件事情给予行业内人士的震动前所未有。究其原因，在于ESWC大赛的赞助方是IT行业内赫赫有名的AMD和NVIDIA两大厂商，而MYM更是欧洲最著名的战队，拥有多位著名选手，在历年比赛中赢得锦标无数。“如果这么牛的企业、这么牛的俱乐部都玩不下去了，那未来我们还要不要继续向这个领域投入就需要重新思考一下了。”听到这个消息后，国内一家历年来对电子竞技保持连续投入的IT企业曾经对记者如此表示。硬件赞助厂商在次贷危机下的寒冬传导给电子竞技行业的冷酷，一时间让人不寒而栗。

不过从行业发展的历史和当前的市场环境来看，这些硬件厂商的退出也有他们不得已的理由。如果说起初硬件厂商热情高涨地投入到电子竞技比赛的赞助支持中，还是出于商业宣传目的的话，那么电子竞技发展10年以来不变的商业发展现状，使得硬件厂商对于电子竞技比赛的投入公益意味更大于商业意味。2008年在联想主办的IEST电子竞技大赛上，某家投入赞助支持的硬件厂商就如此对记者表述他们的苦衷：“电子竞技比赛看着是很热闹，但这种比赛与普通的体育比赛不同，首先电子竞技比赛太依托于高端的硬件平台和稳定的网络，这使得这种比赛的成本居高不下。短短几天的比赛，就要耗资上百万元，这还是小规模的赛事。它依赖的器材价格相对都较昂贵，但又有一定耐用性，这使得用户在选购器材时非常谨慎，精打细算，购买了之后又很长时间不轻易更换，除了鼠标键盘这些耗材之外，硬件平台的更替周期往往长达4年左右，见效太慢。不如普通的体育比赛，器材装备价格较低，消耗又快，以商业化程度最高最受欢迎的足球篮球为例，在职业领域之外，球衣、球鞋、球的费用都不算高，耗费倒是很高，因此赞助带来的广告效应很容易体现。电子竞技比赛则完全体现不出来。其次，它的受众面过于集中，基本是青少年群体。这个群体的一个鲜明特点就是过于热情，但注意力很不容易集中，而且容易转移。他们的眼光往往集中在赛事本身或者明星选手身上，对于附加的品牌宣传往往视而不见。即使注意到了品牌宣传，也缺乏足够的消费能力。再次，电子竞技比赛缺乏有效的传播推广渠道。电视不能播，报纸杂志不容易表现其内容精彩，而网络直播又受制于网络条件和种种独家赞助的限制，有规模有名气关注度高的比赛赞助门槛也非常高，让人难以取舍。最后一点，电子竞技尽管是国家承认的体育比赛项目，但是它在社会上的接受程度并不高，除青少年群体外，其他消费人群对此并不感兴趣，甚至有很大的反感。我们必须要考虑其他消费群体可能的反应，所以董事会早几年就在讨论是不是也效仿三星、联想这样搞个自己的比赛，或者投入较大的赞助，但是至今仍旧只是跟风进行小规模赞助。没办法，大家都有业绩的压力啊。”

以上说法的确道出硬件企业对于电子竞技赛事发展的担忧，那么同样面对这些问题，一直扛着电子竞技赛事的第一品牌大旗，已经主办了9年WCG赛事的三星电子是如何考虑的呢？在2009WCG中国总决赛热烈展开时，主办方三星电子旗下赛事承办公司ICM的CEO金亨羲先生在场外接受了本刊记者专访，就三星多年来对于电子竞技的支持和投入做了一番详细解释。



WCG组织方ICM的CEO金亨羲先生对本刊记者畅谈电子竞技赛事的组织理念

“首先要说，三星当初发起WCG比赛时，就并不仅仅是为了商业。也许在韩国举办这样的比赛，商业成分还比较浓厚一些，不过如果将电子竞技推广到全世界，那么可以预见的是在很长一段时间内，三星都无法从这个赛事中获



RAZOR是各大电子竞技赛事中常见的赞助商，但是对于普通玩家来说，用得起RAZOR的人有多少呢？

得直接回报，这个思想准备当初就是有的。这些年来三星在WCG上的投入已经累计接近上亿美元，但从中获得的直接收益与成本相比几乎可以忽略不计。对于这个问题内部也有过讨论，最后大家认为虽然WCG在近期不能给企业带来直接回报，但对于企业品牌和影响力的传播上起到的作用是无法估量的。借助WCG赛事，三星已经成为电子产品在青少年群体中最有号召力的品牌，这对于企业未来的发展具有无以伦比的价值。设想一下若干年后在WCG比赛中成长起来的一代人成为社会主流，电子竞技赛事为更多的人所接受，那么三星的品牌和市场又会处于什么样的竞争地位呢？一个可以类比的例子是索尼和任天堂借助游戏机平台开创了电子游戏行业，至今是其中的领导者，微软公司虽然近年也有很大进展，但其中的投入远远超过了索尼和任天堂，一个重要原因就是这种品牌积累的优势。所以支持电子竞技比赛，公益的成分大于商业的成份，是这个阶段的特点，而且这个特点还将延续很长一段时间，三星有耐心也有实力支持和培育这个市场，期待长期的回报。而那些试图选择投机，在行业中捞一笔钱就走的人和公司，肯定不会有什么大的收获，也不会对这个行业有什么帮助。”

金亨羲先生的回答基本在本刊记者的意料之中。事实上电子竞技行业的发展现状谁都看得到，缺乏有效的盈利模式是多年以来难以解决的问题。能在这样的环境下持续9年主办世界性大赛，注定是个公益色彩大于商业色彩的行为。只是三星的战略竟然可以类比到索尼和任天堂，这让人有些意外。电子竞技能发展到电子游戏产业的规模么？三星的设想能得到实现么？金亨羲先生的展望虽然美好，但对所有人来说，还是挺过如今的寒冬比较实际。

应用决定投入？难说



电子竞技赛事的赞助商基本上多是以下企业：电脑硬件生产商（包括CPU、显卡、键盘、鼠标等）、体育用品生产商、网络游戏运营商。这三类中又以电脑硬件生产商为主，软件行业对于电子竞技的支持一向处于弱势，除了软件行业与电子竞技的直接关系比较少外，软件往往在游戏幕后运行保障，难以获得直观表现，这也是软件企业对电子竞技赛事缺乏投入热情的主要原因。

不过，WCG2009中国总决赛的赞助支持名单中，首次出现了一家大型软件企业——以诺顿网络安全软件而为人所知的世界著名杀毒软件厂商赛门铁克。赛门铁克公司为何会成为WCG赛事的赞助商？他们试图从中获得怎样的回报？就这些问题本刊记者采访了前往WCG现场观战的赛门铁克中国区消费产品事业部总经理黄智华，他向记者详细解释了今年决定涉足电子竞技赛事的主要原因。

“电子竞技赛事是这些年新兴起来的运动，说实话此前我们对这个领域没有太多关注，也缺乏足够了解，只是知道这是一项深受青少年用户喜爱的运动。不过2009年赛门铁克的发展战略有了变化，首先是我们更注重个人用户对我们产品的应用和感受，因此青少年用户这个最具备成长潜力的群体就得到了更多重视。其次赛门铁克针对电脑游戏产品领域推出了相应产品，就是诺顿杀毒软件2009游戏版，这个软件针对游戏用户的需求做了很多特别设定，试图适应他们的消费习惯。根据我们的了解，电子竞技是建立在电脑游戏产品的基础上，而且对抗强度、规模和速度都是普通游戏行为不能比的，是一种相对严酷的运行环境，对安全保障有更严格的要求。如果我们的产品能有效保障电子竞技赛事的稳定运行，那就意味着对普通游戏行为的保障可以达到更周全的程度，对用户的体贴设计也能充分体现出来。还有一个很重要的原因，就是我们在了解了WCG的历史之后，认为这个赛事已经可以充分体现体育竞技的精神，对青少年有很好的励志作用，因此在仔细讨论之后，尽管多数时间我们的产品只能作为幕后英雄出现，不过公司还是决定赞助支持这项赛事。”

相对于杀毒软件这种应用软件在电子竞技赛事中的鲜见，游戏软件就是电子竞技赛事不可或缺的主角了。但值得深思的是，除了几个在经典游戏商运行的比赛项目外，其他游戏软件对于各类电子竞技赛事的支持可称得上是走马灯一般。例如红极一时的网络游戏，诸如《彩虹冒险》《街头篮球》这样的游戏都曾经成为WCG的正式比赛项目，今年来借势的则是腾讯的《穿越火线》。而ESWC大赛则用《实况足球》取代了流行的FIFA项目。游戏进入电子竞技赛事带来的推广作用是显而易见的，但是什么决定他们进入，又是什么促使他们离开呢？恰好2009年首次进入WCG正式比赛项



THQ副总裁，《英雄连Online》制作人Tim Page面对本刊记者的提问有些谨慎

目的一款新游戏《英雄连Online》的制作人、THQ公司的副总裁Tim Page来到了WCG总决赛现场。就以上问题本刊记者与他展开了一番交流。

“《英雄连Online》为何会选择进入电子竞技赛事中呢？要知道网络游戏一向很不容易适应电子竞技赛事的比赛规则。”

“这个问题要是对别的游戏可能还真就问到了弱点，但是对于《英雄连Online》来说，却不是个问题。要知道《英雄连Online》是从单机游戏脱胎而来的，早在2004年这款游戏的单机版就已经为广大用户所知了。2006年我们的游戏在E3大展上还获得了高度好评。因此这款游戏并不像市面上流行的网络游戏那样，难以为竞技赛事所接受，因为它在对抗模式和规则上有单机游戏联机对抗的基础。网络游戏只是扩大了战斗规模和兵种内容设置。从宏观上来看，这款游戏是一款类似战略游戏的作品，在场景和兵种配合的对抗思想上有点类似《星际争霸》，不过其中指挥官单位和兵种升级的设置思路又有些类似于《魔兽争霸》，所以《英雄连Online》对于电子竞技比赛完全没有什么问题，它同样可以打得很精彩很好看，同时也有很高的对抗强度。”谈起自己的游戏，Tim Page立刻滔滔不绝，充满了热情。

“不过很多游戏进入电子竞技赛事只是为了配合短期的宣传推广活动，而且因为目前的电子竞技难以带来直接的回报，他们的加入也往往难以持久，那么《英雄连Online》又是如何计划的呢？”事实上这个问题才是本刊记者想要追问的核心。面对这个问题，Tim Page思考了一下，审慎地回答：“我们这次与WCG的合作是双方多次考察的结果，WCG组织方对我们的游戏品质很满意，而我们对WCG的影响力也很重视。我知道你想说是不是基于广告的初衷进入WCG，这固然是一个考虑因素，但我还是觉得我们的游戏适合WCG这样性质的赛事，因为我们的游戏在形式和内容上不像那种MMORPG类型的游戏，强调个体对抗，而是对组织、分工、合作有更高要求，个人的智慧和操作是比赛对抗的决定性因素，不是那种拿着一个好武器，有一身好道具就可以横行无阻的游戏。而且《英雄连Online》目前还处于测试中，对于游戏内容还在不断的进行调整。因此这次比赛中如果发现什么问题，将来还可以修改。未来的合作计划我们目前仍在商讨，但是双方都很看好合作前景，准备将《英雄连Online》列入长期的正式比赛项目中。也许到了明年，你会看到更多的人参与到这个项目的比赛中。当然合作的收获一定不会在短期内体现出来，我想对于真正想获得自身发展，提高自己游戏品质的企业来说，电子竞技都是很好的合作对象。那些匆忙进入又匆忙退出的企业，将来一定会后悔的。”



现场改行……某种程度上，这是赞助中国电子竞技企业的一个缩影，他们总是不得不从其他的渠道寻找收益来弥补

虽然不能从电子竞技中获得太多直接收益，但应用软件和游戏软件企业显然都看好电子竞技赛事对于市场的拉动和长期品牌效益，而他们的加入也为电子竞技提供了更多更丰富更稳定的内容。只是他们对于长期的电子竞技赛事盈利问题都不肯发表意见。显然，在盈利模式没有创新的条件下，他们不可能为电子竞技提供更多支持。

现场随访：展商也不易





WCG现场首次出现了应用软件企业的展台

想象中的电子竞技赛场，应该如同一个气氛热烈的超大型Lan Party：赛场中激烈对决，赛场边爱好者接踵而行；通往选手区的过道两旁挤满了媒体和Fans，路过的选手被Fans拉去在其代言的鼠标或显卡上签名；众多软硬件厂家在漂亮的展区中展示最新最酷的产品，而展台前则围满了打算购买产品的消费者；不时会有高人气选手“驾临”赞助商的展位与观众一同互动顺带促销……

在现场，本刊记者看到了精彩纷呈的比赛、接踵摩肩的观众、千方百计寻找选手签名合影的Fans，但只有技嘉通过美女魔术师的现场互动表演吸引了大批观众，其他展位都是门可罗雀。本次赛事的参展硬件厂家其实并不多，除了“全家老小一起上”的三星之外，就只有技嘉、RAZER（雷蛇）、安耐美、硕美科，软件厂商更是只有诺顿一家参与，真是“用一只手就能数得过来”。作为一项世界顶级赛事的中国总决赛，居然只有这么少的赞助厂商参与（姑且不论赞助商的品牌知名度等其他因素），实在是令人无法想象的事情。

笔者在现场与本次赛事承办方的一位工作人员在聊天时就电子竞技与硬件厂商结合的话题进行了交流，他认为“看不到钱”是大部分硬件厂商对电子竞技赛事越来越冷淡的主要原因。对厂商来说参与电子竞技赛事，花钱不少，赚钱太难，经济效益至上的时期，厂家的宣传部门花钱就更加谨慎了，“钱扔进去，一定要在短期内看到效果，否则无法向上面交代”。目前电子竞技赛事与软硬件产品还没有找到一个稳定有效的盈利模式，因此微软、罗技、英特尔等厂商纷纷“缺席”也就不奇怪了。部分投身电子竞技的厂商也受困于此，缺乏盈利手段和可借鉴的模式，令他们在现场茫无目的、难有作为。

参展厂商中只有RAZER是唯一一个与电子竞技直接挂钩的、并有足够声誉和影响力的硬件品牌，另外还有一个特殊的参展商也算与电子竞技挂钩，就是本次比赛的专用座椅供应商DXR ACER。这两个品牌的展区不算大，而且恰好门对门，行事风格也如出一辙。开幕式当天RAZER和DXR ACER的展区都是空荡荡的，连人影都看不到，后来RAZER的展位好歹来了一位貌似Show Girl的女孩，但也只能坐在椅子上不停地玩弄手机。直到最后决赛当日，RAZER的展位才有了些人气，经销商开始摆摊销售，柜台里则坐着一个洋人在和一些工作人员聊天。此时DXR ACER的展区已经被各式座椅塞满，几个工作人员坐在里面的椅子上，“手无寸纸”的样子根本看不出是来宣传产品的，估计多数观众都把他们当作保管员了。

与之类似的还有耳机厂商硕美科的展位，在笔者的印象中，硕美科在几个参展品牌中是较早做好展位的，虽然面积不大，却还是花了一番心思，准备了不少展示样品，还提供了试用的样机。可能由于品牌知名度不高，硕美科的展位上观众也不多，偶尔会有一个人看看展品，戴上耳机体验一下。可能由于观众太少，展位负责人也常常离岗观战。遭遇同样问题的还有安耐美，尽管打出了“欧洲第一电源品牌”的招牌，展位依旧乏人问津，甚至有些路过观众拿到赠送的“安耐美”无纺布购物袋后，反而面露尴尬。

这位工作人员告诉本刊记者，现在电子竞技赛事中许多所谓的赞助商其实是没有赞助一分钱的，“全是我们垫钱做，先免费做一把（给厂家）看看效果，如果（厂家）满意，下次再谈合作，如果效果不好，就啥也别说了”。在这种情况下，赛事承办方更愿意与本地经销商合作，这样效果会明显一些。

如果仔细看看这几个硬件展位，你会发现其中还有部分展位实际上是该品牌当地经销商所有的，他们的主要目的是借助现场气氛增加一些销售额，而不是进行品牌宣传。一般来说，参加这种活动的厂商都会准备大量的宣传资料、海报、视频、促销品甚至各种吸引眼球的互动活动，再重金礼聘几个面容姣好、身材火爆的



如今涉足电子竞技的网络游戏，往往因为模式的差异难以获得足够认同，而《英雄连Online》也不得不面对同样的问题



赞助电子竞技的企业只能通过这样的办法吸引人气，至于赛事本身带给品牌的注意力则很难估量

Show Girl也是司空见惯的事情。从展位布置等方面来看，这些经销商们对WCG的了解非常少，因此没有任何针对性的准备——就是来支个小摊卖卖东西的，顶多在旁边放上一叠“摊主”的名片。这样的方式显然无法在热点迭出的赛场中获得观众的注意，笔者还注意到，这些经销商的摊位往往很快就连“摊主”都不见了，他们或加入观战人群中，或在一旁闲聊喝茶，完全是一副卖场里小商小贩的架势。

正面的例子也有，可以说技嘉是现场表现最好的展商，不仅展台布置得漂亮，还通过魔术表演等互动活动吸引了许多观众，并且提供了若干与选手比赛用机相同配置的电脑供现场观众试用，加上Show Girl们的魅力，除非遇到热门项目的决赛，否则展区中总是满满当当的。不难看出技嘉通过WCG很好地宣传了自己的品牌和产品，尤其在其他展商的对比下，更容易给与会的观众留下深刻印象。

电子竞技赛事对软硬件厂商来说，究竟是怎样的一个舞台？该如何利用它？该扮演什么样的角色？这恐怕是大家都需仔细思考的，如果赛事不能提供更多的回报，仅依靠现场展位和广告牌，恐怕很难再吸引到赞助商。没有赞助商就没有经济来源，没有经济来源就会导致赛事减少奖金缩水，最终导致选手凋零……

尾声：没钱赚没改变



比赛间隙，本刊记者遇到了来自腾讯的同行记者，在得知本刊派出两名记者报道此次赛事之后，他表示羡慕：“我们这边就只派了我一个人，所有的工作都要我自己做，累死了。”这个事实有些让人意外，因为腾讯游戏是此次WCG大赛的官网所在，如果官网的内容更新都只由一个人负责，那么发布的信息量如何可以想象。在与更多网站同行进行交谈后本刊记者发现这并不是一个孤立现象，绝大部分参与报道的网站都只委派了很少的记者来进行采访，而能在现场全程跟踪的更是少数。经过深入交流，他们告诉本刊记者，网站对于电子竞技赛事的报道模式与平面刊物完全不同。网站主要以快讯、图片和视频下载服务为主，这些内容都只和时效性有关，没有什么深入性的追踪挖掘，因此实际上需要的人手并不多，一个人带着相机和笔记本，在现场转转，打听一下赛事消息，就可以完成工作。至于赛事现场的更多互动，选手之间的场外对抗和友谊，如果不能以图片形式来表达，那么基本就被忽略了。根据记者经验，这种报道模式更贴近传统体育赛事的报道，专注于比赛内容和结果。但是对于电子竞技这样一个年轻的体育项目，又具有一定的专业知识背景要求，仅仅做图文报道，赛事的细微精彩内容会损失很多。而且按照时间顺序罗列，没有综合组织的内容也容易失去重点。事实上这也是电子竞技赛事报道多年存在的问题。只是对于网站这种要求海量信息和直观表现的传播平台来说，想要改变需要投入更大的成本，在目前电子竞技报道仍旧只能依靠广告获取收益，没有足够利益驱动的前提下，这种情况不会得到变化。


无论如何，没有商业支持，电子竞技依旧会存在，但是能走多远则很难说。不过在目前的商业开发环境下，电子竞技依旧处于一种自娱自乐的状态，这让所有人都难以感到乐观

虽然事先准备了很多问题，但面对记者的追问，并不是所有人都愿意诚恳交流。经过三天的采访，以上是记者获得的一些有用的内容。可以看到，电子竞技在青少年用户群体中具有巨大影响力，这是不争的事实，而且这种影响力还在随着用户群体的成长而增长。但缺乏迅捷可靠有效的传播渠道，这是遏制IT行业与电子竞技行业进一步融合发展的最关键原因。只是这个问题目前处于无解的状态，也许发展中的互联网视频直播，可以缓解这个问题，但如果不能解决电视媒体这个面向全年龄，覆盖范围最广大的传播渠道，目前这种困难的态势，注定无法得到根本解决。而我们也只能在各种充满理想和激情的口号声中，看着那些理想和激情慢慢的老去。P

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

谁能真正“有问必应”？

——五款主流搜索引擎深入对比体验

■贵州 冰河洗剑

随着微软全新搜索引擎“必应”（Bing）的上线，各大搜索引擎之间的竞争之战再次上演。微软的Bing中文名“必应”，寓意着有问必应，搜索必应——只要用户有想知道的想要的，就都能搜索到。这不仅只是微软的一个文字游戏，而是众多用户对搜索引擎的期待。目前流行的这么些搜索引擎，究竟有谁能真正做到有问必应、搜索必应呢？

参评搜索引擎：

我们选择了几款目前主流的综合性搜索引擎（见右图）进行对比体验。对于一些功能很不错，但专注于某一方面，如图片、影视搜索之类的分类搜索引擎，未选择其参与测试。

Bing（必应）：http://cn.bing.com/
Google（谷歌）：http://www.google.cn/
Sogou搜狗：http://www.sogou.com/
Youdao有道：http://www.youdao.com/
百度：http://www.baidu.com/



一、有问之前，先看“脸色”——首页与个性化设置

虽说有“不耻下问”的成语，但在提问之前还是要看看搜索引擎的“脸色”。各款搜索引擎的首页风格，很大程度上决定其亲和力和吸引力（表1）。

许多用户都将搜索引擎设置为自己的浏览器首页，因此要求搜索引擎比较简洁，这样才能快速打开网页进行搜索。参测的几款搜索引擎显然也很注意网页打开的速度，页面中没有过多的元素，只有必应在首页设置了背景图片，其他几款搜索引擎都非常简洁。有意思的是，在必应首页的背景图片中有类似于“圈圈”的图片内容相关搜索（图1），鼠标指向背景图片中的链接时，会显示浮动的文字描述信息。点击信息链接，可自动打开进入相关的网页图片搜索。值得一提的是，必应首页的背景图每天都在更新变换，可以让用户获得不同的视觉感受。



表1

搜索引擎	背景图	首页换肤	个性首页	常用搜索栏目
必应	✓	×	×	网页、图片、视频、资讯、地图
谷歌	×	×	✓	网页、图片、视频、地图、资讯、音乐、问答、来吧
搜狗	×	✓	✓	新闻、网页、音乐、图片、视频、地图、说吧
有道	✓	✓	✓	网页、图片、热闻、音乐、购物、海量词典
百度	×	×	✓	新闻、网页、贴吧、知道、MP3、图片、视频

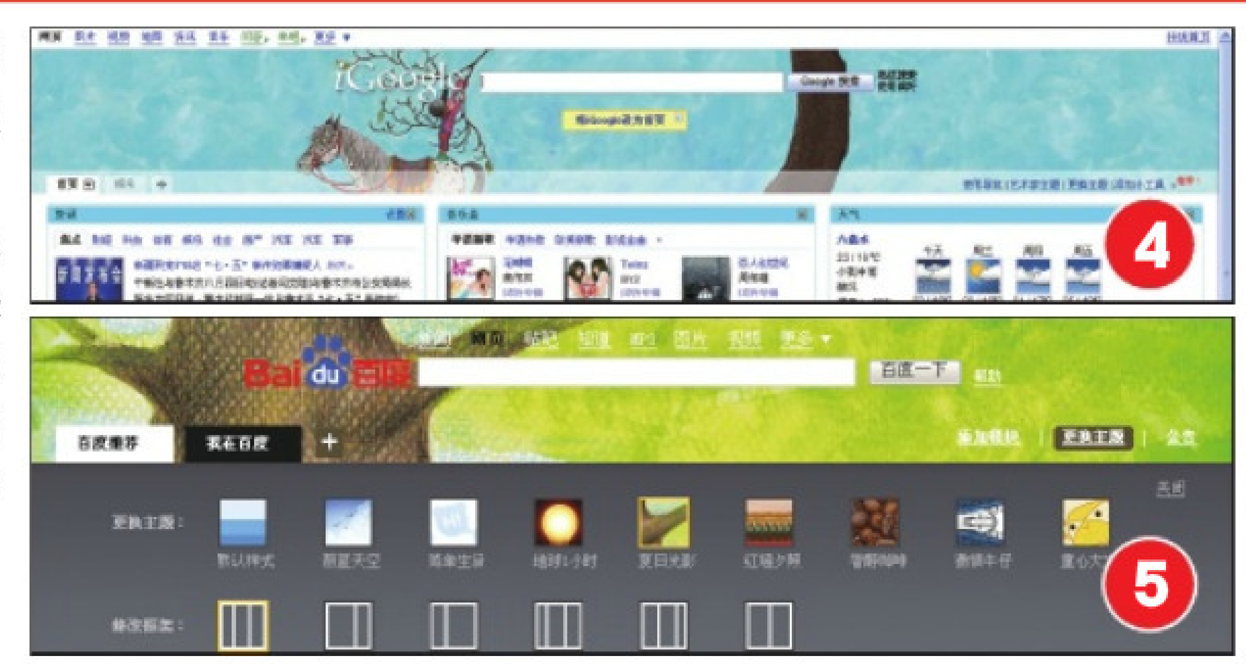
有道默认是无背景图片的，不过通过换肤功能实现自定义背景图片（图2），相比必应更加个性化一些。搜狗也支持首





页换肤功能，不过搜狗比较保守，换肤仅仅是针对搜索框而言（上页图3）。从简洁快速的角度考虑，这种换肤方式也是很有针对性的。

百度、谷歌、搜狗、有道都支持个性首页的设置，用户注册一个账号登录后，可以自己设置搜索引擎首页中的内容模块（图4），让搜索引擎的功能更加丰富。同时，百度和谷歌还可在个性首页设置中更换主题（图5），从而添加或改变页面背景图片。相比较之下，必应却不支持个性首页的功能，很让人遗憾。



从页面上的常用搜索栏目和产品链接入口安排上来看，几款搜索引擎都差别不大，提供了“网页”“图片”“音频”“视频”等功能，以及同公司其他产品的链接入口。

百度的个性化首页

之前，百度早已提供个性化首页（http://my.baidu.com/），但其功能一直不强，甚至不支持加入自定义RSS等常见功能。必应的出现，促使百度加速升级，推出了新版的个性化首页（图6）。

新版的百度个性化首页很成熟，与谷歌的个性首页基本相近。在百度个性化首页中，默认有热门浏览、国内新闻、音乐推荐、推荐网站、视频推荐、常用查询等9个模块，并可自定义添加丰富的功能模块。新版的百度个性化首页可以支持RSS订阅了，特别是其中有一个“模块分享库”功能很独特。模块分享库是一个由用户自由分享、推荐的模块平台，类似客户端形式的Widget，包括新闻、系统、风云榜、金融4个分类（图7），可满足用户的个性化需求。



点评：

必应的首页背景图片，初看时确实让人眼前一亮，但时间一长，可能感觉比较碍眼。而其他几款搜索引擎虽然没有直接设置首页背景图片，但都为用户提供了相应的自定义功能，用户可选择自己喜欢的图片作背景。相比之下，必应的背景图片无法自定义设置，而其他几款搜索引擎更加个性化自由一些。

另外，一款好的搜索引擎常被用户当作浏览器首页。为了牢牢粘住用户，各款搜索引擎都提供了个性化首页的功能。用户通过添加各种功能模块，可直接在搜索引擎首页实现音乐、资讯、天气、财经等日常应用，将搜索引擎首页变成一个聚合性的网站门户，其实用价值是非常高的。在这点上，必应做得不足，竟然不能提供个性化首页功能，这不能不说是一个比较大的缺点。

二、挖掘网页信息——网页搜索功能对比

搜索引擎的网页搜索是用户使用最多的一项功能，是否能准确快速从各种网站网页中搜索到自己所需要的信息，是用户使用搜索引擎的最主要目的。在用户的各类搜索统计中，网页搜索占了非常大的比例，网页搜索功能的好坏强弱直接决定用户的选择，因此首先对参评几款搜索引擎的网页搜索功能进行测试对比（表2）。

表2

搜索引擎	必应	谷歌	搜狗	有道	百度
搜索速度	—	0.22秒	0.029秒	0.245秒	0.061秒
搜索结果	3个	14个，3个重复	7个	2个	13个，2个重复
在结果中搜索	×	√	√	√	√
网页快照	√	√	√	√	√
相关搜索	√	√	√	√	√
广告链接	√	√	√	√	√
搜索网页语言设置	所有语言	所有语言	不支持	所有语言	仅简/繁体中文
每页显示结果条数	×	√	√	√	√
搜索时间限制	×	√	×	×	√
文档格式设置	×	√	√	×	√
站内搜索	√	√	√	×	√
关键词位置设定	×	网页正文、标题、URL	网页正文、标题、URL	×	网页正文、标题、URL
特色功能	—	类似网页、链接搜索	—	搜索结果预览	—

网页搜索功能的测试，包括对搜索速度的快慢、搜索结果的多少、高级搜索设置等。这里为了反映各搜索引擎的搜索能力，我们挑选了比较少见的关键词“GOO小跑堂”，并加了双引号进行完全匹配设定搜索。之所以这样做是由于使用一些常见关键词进行搜索的话，每个搜索引擎返回的结果都非常多，其中有许多结果是重复的，根本无从对比各搜索引擎的能力。我们挑选的这个关键词“GOO小跑堂”，是一款比较特殊的网络工具软件，搜索返回的结果比较少，笔者曾为寻找这款软件费了不少功夫。在测试中，哪一款搜索引擎返回的信息多，则说明哪一款搜索引擎的能力更强，更能从网页中挖出所需的信息。

从搜索的速度上来看，国内的百度是最快的，有道最慢，而必应没有提供搜索时间，因此我们无法计算。不过各搜索引擎的速度差异并不是很大，短短的几十毫秒相对于网络速度来说根本不成问题。从搜索结果来看，百度、Google的结果最多，必应和有道相对较少。为了更加精准地搜索到自己所需要的信息，各搜索引擎

都提供了在搜索结果中继续搜索的功能（图8），可以从已搜索结果中去除无用的信息。不过必应却没有提供此功能，这给用户准确搜索信息带来了一些不便。

有一些搜索到的信息，其原始网页可能已经不存在，各搜索引擎都提供了网页快照的功能，在原始网页被删除的情况下也能查看到网页内容信息。相关搜索功能是为了方便用户搜索一些相关联的信息而设置的，参测的搜索引擎也均提供了此功能。搜索结果页中的相关广告信息链接是搜索引擎盈利的一个重要手段，因此各搜索引擎在搜索结果页中也都有广告展现。

很多时候，我们不只搜索中文信息，还可能需要搜索英文或其他语言的网页信息，搜索引擎应具备搜索其他语言网页的能力，这样才能找到更全面的信息。几款搜索引擎都可指定搜索各种国家地区和语言的网页信息（图9）。百度只支持指定搜索简繁体中文网页或所有语言网页（图10）。而搜狗则完全未提供指定搜索网页语言种类的功能，这使得其搜索结果信息的全面性大大降低。

有一些搜索设置项目也是体现搜索引擎是否足够人性化的标志，例如搜索页中每页所显示结果数目，可方便用户排列查看搜索到的信息，但新推出的必应未提供该设置。在搜索时指定搜索某个时间段的网页，也能大大剔除不必要的搜索结果，仅有谷歌和百度提供了搜索时间限制的功能（图11）。谷歌、百度和搜狗可直接对某个网站中的文档内容进行搜索，将其转化成网页格式进行显示，这大大丰富了搜索结果内容，必应和有道则未提供此功能。站点搜索通常用于搜索某个指定网站中的内容信息（图12），可将搜索准确限定在一个网站中，唯一不支持此功能的是有道。关键词位置设定功能，是指搜索引擎是否允许用户设置在网址URL链接、网页标题或网页正文中寻找关键词，这用于一些有特殊需求的搜索用户，必应与有道均不支持此功能。

相比各搜索引擎，有道独具一个非常有特色的功能——网页预览。有道的网页预览与网页快照不同，在搜索结果列表网页中，直接点击“预览”链接，就会显示浮动预览框窗口。在预览框窗口中，可直接查看到结果网页中的文字预览信息（图13），方便用户决定是否打开该网页。谷歌则提供了一个有趣的功能：可以搜索类似的网页，或搜索与某个网页存在链接的网页（图14），这通常用于统计用户的来源或搜索特定的网页，很实用。

点评：

本轮测试中，必应没有表现出任何优势。从搜索结果数量、高级搜索功能设置、特色功能等各方面来说，必应的表现都不是很好。谷歌和百度作为成熟的搜索引擎产品，从搜索结果数目和人性化的搜索设置上来说是当之无愧的老大，表现相当出色。有道的搜索结果数量虽然少一些，但它另具一格的搜索结果网页预览功能，真是让人耳目一新极为实用。搜狗的表现居中，虽然没有什么特色功能，但各子项目测试中表现都不高不低，显得稳重“中庸”。



谷歌的搜索百宝箱

在谷歌的网页搜索中，提供了一个有趣的“搜索百宝箱”功能。该功能在默认情况下是关闭的，开启后可以获得一些非常有趣的实用搜索服务，包括时光隧道、神奇罗盘、时间限制、页面视图。

其实，谷歌搜索百宝箱的本质是一个关键词的历史大事记，它根据已提取的所有网页的时间属性，追根溯源，将所有信息按照时间重新排序并呈现在你面前。在谷歌搜索百宝箱页面，点击“时光隧道”，在搜索栏里输入关键字，就会出现一幅跨越时间的柱状图（插图1），提取网络中不同年份的相关信息，按照网络搜索量分布。

“神奇罗盘”是一个会联想的全新的搜索功能，通过联想从一个关键词拓展到更丰富的信息，使得搜索工具变成了探索工具。只要在谷歌搜索百宝箱页面输入关键词后，点击神奇罗盘，页面中间会出现一个有许多信息分支的罗盘，罗盘中心是搜索关键词，围绕核心的分支则指示与搜索关键词相关的其他关键词。



插图1

时间限制为用户提供特定时间段内的搜索结果，用户可以选择最新、24小时、一周之内和一年之内的时间段，谷歌搜索百宝箱时间限制为用户找出不同时段的搜索结果，帮助用户快速、准确地获取信息。

网页快照可以帮助你在打开网页之前，预先了解网页的大致内容。谷歌搜索百宝箱最新推出的页面视图，包括了普通视图、图文并茂（插图2）、更多描述等更多选项，可根据自己的需要方便地进行调整，不必花费时间打开网页，就可了解到网页内容。

插图2

三、美图搜搜——图片搜索功能对比

查新闻图片、找明星照片、看养眼美女、搜桌面墙纸……图片搜索也是用户使用最多的搜索功能之一。除了搜索到的图片数量多少外，各搜索引擎能否快速准确的找到想要的图片、搜索设置是否详细、预览图片是否方便等，都是需要进行考查对比的项目。

表3

搜索引擎	必应	谷歌	搜狗	有道	百度
搜索结果数量	2,610	369,000	603	557	436
图片高级搜索设置	结果分类筛选	搜索前设置、结果分类筛选	搜索前设置、结果分类筛选	搜索前设置、结果分类筛选	搜索前设置、结果分类筛选
图片格式	—	所有格式、JPG、PNG、BMP、GIF	—	所有格式、JPG、PNG、BMP、GIF	所有格式、JPG、PNG、BMP、GIF
内容类型	任意内容、照片、插图、面部、半身项	任意内容、资讯内容、脸部特写、照片内容、剪贴画、素描画	任意内容、QQ头像、壁纸、套图	—	任意内容、新闻图片
图片尺寸	小、中、大、墙纸	小、中、大、超大	小、中、大	大、小	小、中、大
图片版式	方型、横幅、坚幅	—	—	方图、窄图、宽图	—
精确尺寸	—	指定、当前屏幕尺寸	指定	指定、800×600、1024×768、1152×864、1280×960、1280×1024、1600×900、1600×1200、1792×1344、1800×1440	指定、800×600、1024×768、1280×960、1600×1200、1280×1024、宽屏
图片颜色	黑白、全彩	黑白、全彩、12种颜色选择	全彩、红、黄、蓝、绿、紫、黑白	黑白、全彩	黑白、全彩
站内搜索	×	√	√	√	√
图片版权许可	×	√	×	×	×
特色功能	图片滚动、一页尽览、无需翻页	—	—	相机类型、拍摄季节、幻灯片放映	—

为了体现各搜索引擎图片搜索能力的强弱，我们以关键字“Windows7 RTM”进行图片搜索结果数量对比。从搜索结果数量来看，谷歌远超其他搜索引擎，其得到的图片结果数量高达369 000，必应位居第二，但数量比谷歌少得多。至于其他几款搜索引擎，搜索到的结果居然只有数百，相比之下，数量之少让人吃惊（表3）。

通过测试可知，5款搜索引擎均支持图片的高级搜索功能，不过必应与另外4款搜索引擎不同，不是在搜索前先行设置高级搜索项目，而是在搜索结果中进行分类筛选（图15）。相比之下，必应的这种方式比较直观，其他几款搜索引擎虽然也在搜索结果中提供了分类筛选的功能，但并不如必应全面。不过必应提供的分类筛选项并不丰富，例如图片不提供格式选择，不能进行精确尺寸设置，也不能针对搜索某个网站内的图片，也未提供图片版权筛选。

15

谷歌的图片搜索支持图片格式分类，在图片的内容类型上分类也非常详细，包括脸部特写、照片内容、剪贴画、素描画等。特别是谷歌图片搜索最新添加了一些功能选项，可帮助用户通过颜色、类型(咨询、人脸、素描)等信息方便地过滤出想要的图片。这些过滤器功能曾经大部分隐藏在高级图片搜索中，但现在这些选项直接显示在搜索框下。虽然必应和其他搜索引擎也有类似的颜色过滤器选项，但是谷歌显然高级得多，它允许用户搜索12种不同颜色的图片（图16）。



搜狗不支持图片格式和图片版式筛选，不过它的颜色过滤功能很全面，支持7种颜色过滤。

有道支持图片格式筛选，但未提供内容类型筛选。它的精确尺寸过滤项非常丰富，除可指定尺寸外，对各种常见的分辨率格式都提供了支持，方便用户搜索各种尺寸的屏幕墙纸图片。

百度除不支持图片版式和图片版权过滤筛选外，其他设置项也非常全面。

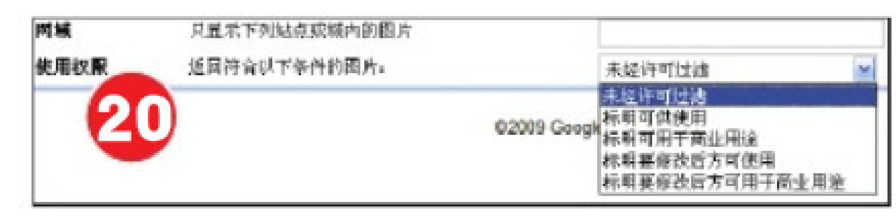


此外，一些特色功能也为搜索引擎大大增加了吸引力，让图片搜索功能变得出色。其中必应的图片搜索结果显示比较有特色——“图片滚动、一页尽览、无需翻页”。在必应的图片搜索结果页面上显示了所有的图片，无需点击下一页，拖动鼠标便可浏览所有搜索结果（上页图17），并可对图片搜索结果的大小、布局等进行选择，让图片预览更为方便。在必应的图片搜索结果列表中，并不直接显示图片的尺寸、大小等信息，而需要鼠标指向缩略图后才会单独显示。





相比之下，有道的特色功能倒也有独到之处。有道提供了“相机类型”和“拍摄季节”图片搜索过滤器（图18），用户可根据需要选择搜索不同相机拍摄，或在不同季节拍摄的照片。有道图片搜索的“幻灯片放映”功能，别具一格，可以幻灯片的形式，自动显示搜索到的所有图片（图19），非常方便用户欣赏查找所需。



点评：

在各搜索引擎中，必应的图片搜索是最直观，预览也最方便；而谷歌的图片搜索则很全面强大，搜索结果也是最多的，有道的特色功能值得称道。如果要搜索到更多更全的图片，那么谷歌图片搜索则是当仁不让的选择。

特别值得一提的是，图片搜索出来之后，除了一部分是个人欣赏，另外可能用于张贴发布、制作插图之类的，通常会有一个版权的问题。在几款搜索引擎中，唯有谷歌极为重视原作品的版权：在谷歌的图片高级搜索中，有一项图片使用权限的过滤器（图20），避免使用图片时造成侵权。

四、搜索音乐，谁更好听——音乐搜索功能对比

在线听歌是上网娱乐的一项重要内容，一般搜索引擎都会提供音乐搜索下载功能，方便用户找歌，而且提供了在线播放功能，为搜索引擎添加了更多的声色，使得搜索引擎更像一个在线的音乐盒。由于各搜索引擎都能搜索到所要找的歌曲，因此我们未进行搜索结果数量的统计对比。音乐搜索有一定的特殊性，其所得到的结果并不在于数目有多少，而在于搜索结果是否准确，搜索功能是否全面，对各搜索引擎的音乐搜索能力检测如下（表4）。

表4

搜索引擎	必应	谷歌	搜狗	有道	百度
音乐格式搜索	—	×	√	√	√
歌词搜索	—	√	√	√	√
歌手过滤	—	×	×	√	×
专辑过滤	—	×	√	√	×
铃声搜索	—	×	√	×	√
在线试听	—	√	√	√	√
下载链接	—	√	√	√	√
在线音乐盒	—	√	√	√	√
歌手库	—	√	√	√	√
音乐资讯	—	×	×	√	×
音乐榜单	—	√	√	√	√
特色功能	—	谷歌挑歌	—	心情音乐	—

在此项测试中，我们发现必应还没有专门的音乐搜索功能，其他搜索引擎均可进行音乐搜索。除谷歌外，其他搜索引擎均支持多种音频格式的分类搜索，而歌曲试听、下载、歌词和音乐盒功能均全部通过。其中有道的音乐搜索过滤项目是最全面详细的，可对歌手、歌词、专辑进行过滤（图21），准确定位搜索“某人唱的某张专辑中的某首歌曲”。搜狗和百度音乐搜索则可专门指定搜索手机铃声，这也很贴合用户的需要。此外，有道专门提供了音乐资讯推荐，对于喜欢音乐的用户来说，可视作一个功能更丰富的音乐门户网站。







另外，谷歌的“挑歌”（图22）和有道的“心情音乐”（图23）非常有特色，可帮助想听歌却一时还没有具体目标，不知道听什么歌的用户。这两个服务采用的都是流行的智能化音乐相似性推荐技术，用户可根据自己的喜好和心情，由系统自动帮用户搜索推荐听到自己最满意最想听的歌曲。

点评：

除了必应外，各搜索引擎的音乐搜索功能基本上都很全面丰富，加上在线试听、音乐盒、歌手库和榜单推荐等，都可视作一个通过搜索建立的音乐门户网站。谷歌和有道的挑歌与心情音乐功能非常有特色，可帮助用户迅速找到自己喜欢但未听过的歌曲。

五、给你好看——视频搜索功能对比

除了在线听歌，在线看电影、看视频也是非常流行的网上娱乐方式。为保证测试的客观性，我们分别以“Windows7 RTM”和“城管”为关键词进行搜索结果对比，并进行各项视频搜索功能评测（表5）。

表5

搜索引擎	必应	谷歌	搜狗	有道	百度
关键词1结果数量	13	5	15	11	15
关键词2结果数量	7,070	6,490	66,868	5,997	16,348
视频长度	√	√	×	×	×
屏幕类型	√	√	×	×	×
分辨率	√	√	×	×	×
视频来源	优酷、酷6、土豆、六间房、激动网、新浪、搜狐、央视	优酷、土豆、joy.com、天线视频	优酷、土豆、酷6、6间房、56网、激动网、天线视频、搜狐电视	优酷、土豆、酷6、56网	优酷、土豆、酷6、56网、新浪、搜狐、激动网、joy.com、央视、汽车点评网
视频发布时间	×	√	×	×	×
RSS订阅	×	√	×	×	×
站内搜索	×	×	×	×	√
视频结果排列	√	√	×	×	×
视频预览	√	×	×	×	×

从搜索结果来看，上次在图片搜索中遥遥领先的谷歌这次落在了最后，百度和搜狗则位居前列，必应和有道的视频搜索结果也不错。经过对比发现，谷歌视频搜索对国内的视频网站支持得不好，仅支持搜索优酷、土豆和其他一些数量有限的视频网站。谷歌旗下原本内容丰富的Youtube视频网站又被屏蔽，因此谷歌搜索结果数量极少。百度和搜狗之所以搜索结果比较多，是因为对国内流行的各种视频网站和搜索视频等都能进行全面搜索。

从各搜索引擎的视频搜索功能来看，谷歌和必应的搜索设置项目全面丰富，可根据视频的长度、分辨率、屏幕类型等筛选显示视频结果。谷歌还支持视频发布时间筛选，特别是谷歌支持RSS订阅功能（图24），可通过RSS订阅方式随时了解某一关键字相关视频的最新搜索结果。

必应的另一项“视频直播”功能表现得极为出色，必应在5款搜索引擎中是唯一可在结果列表中进行视频预览的。在包含视频搜索结果的结果页面上，用户无需点击视频，只



需要将鼠标放置在视频上，必应搜索立刻开始播放视频的精华片段（图25）。

点评：

没有Youtube的谷歌视频搜索，无论其视频搜索过滤功能如何强大，搜索结果都是无法让人满意的。百度和搜狗的视频搜索结果数量很多很全，是快速搜索国内各视频网站的好选择。而必应从搜索结果数量及视频预览来说都具备很大优势，尤其是它的视频预览功能独一无二，非常有新意。

六、你在哪儿——地图搜索功能对比

电子地图早已取代了原来的纸质地图手册，驾车出游、出差异地，都少不了电子地图的帮助。各搜索引擎都提供了电子地图的功能，不仅要求能准确搜索某地点的具体位置，还要求可测距、呈现道路交通状况、实时路况、驾车线路等。这里我们选择了“大众软件杂志社”为搜索目标，来测试比较各搜索引擎的地图搜索功能（表6）。

表6

搜索引擎	必应	谷歌	搜狗	有道	百度
测量距离	√	×	√	√	×
添加标注	√	×	√	×	×
周边查询	√	√	√	√	√
实时路况	√	√	√	×	×
公交换乘	√	√	√	√	√
驾车方案	√	√	√	√	√
步行方案	×	√	×	×	×
地点照片	×	√	×	×	×
卫星照片	×	√	√	×	×
地图收藏	√	×	√	×	×
地址收藏	√	×	√	×	×
地图截图	×	×	√	×	×
地图分享	√	×	×	×	×

在搜索结果中，各搜索引擎都精确显示出了“大众软件杂志社”在地图上的位置，并且显示出了具体地址。比较有特色的是谷歌地图搜索中，加入了目标地点的相关照片展示（图26）。在谷歌和搜狗的地图搜索中，都加入了卫星照片的显示模式（图27），谷歌地图搜索，还有地形显示的独特功能。

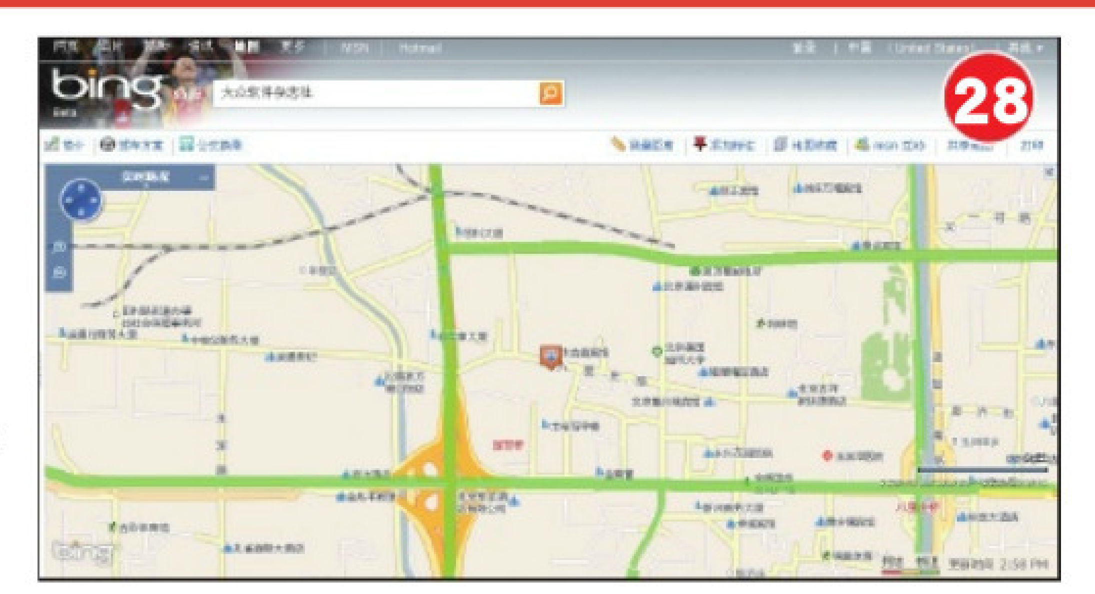




目标地点的实时路况对于自驾车非常实用，在谷歌、必应和搜狗中都可以实现在地图

搜索中直接显示路况信息，而百度和有道则不支持路况功能。不过必应的实时路况只支持北京和上海两地（图28），覆盖的地区还不是很全面。

在必应、搜狗地图搜索中，还提供了精确的距离测量、添加标注、地图地点收藏等辅助功能，可为用户查询地图时带来不少方便。谷歌也有隐藏的自动收藏地图查询地点功能，可在左下方页面中展开。比较特殊的是，在必应地图搜索中同时可以与Windows Live Messenger好友实时分享地图信息。



点评：

必应和搜狗的地图搜索功能比较全面和人性化，必应不足的地方在于实时路况支持的地区还不全面。搜狗地图搜索则可算是一本全面强大的地图手册。谷歌和有道的地图搜索功能也很不错。相比之下，百度的地图搜索功能则相对单调薄弱得多了。

七、谁更体贴入微——生活搜索功能对比

除了搜索各种资讯信息或影视歌曲外，一切吃喝玩乐或与生活有关的信息，也常常可借助搜索引擎的生活搜索实现。在参评的各搜索引擎中，只有谷歌有专门的生活搜索栏目，其他搜索引擎则根据各自的侧重点不同，提供相应的生活搜索功能子项栏目（表7）。

表7

搜索引擎	必应	谷歌	搜狗	有道	百度
房屋	√	√	×	×	×
工作	√	√	×	×	×
火车票	√	√	×	×	√
航班	√	×	×	√	√
餐饮	√	√	×	×	×
影讯	×	√	×	×	×
活动	×	√	×	×	×
娱乐场所	√	√	×	×	×
天气预报	需借助网页搜索实现	√	√	√	√

从评测列表来看，谷歌生活搜索的分类很清晰，各功能项目也很全面细致，包括房屋、工作、火车票、餐饮等多个实用查询（图29）。必应的生活搜索功能隐藏得很深，该功能是与地图搜索结合在一起的，可直接输入网址“http://cn.bing.com/shenghuo”，或先进入地图功能，再







通过左边的“生活搜索”链接进入。在必应的生活搜索中有餐饮美食、文化娱乐等十大类和几十个小类的搜索，分类也比较详细（图30）。不过必应的天气预报搜索功能需借助网页搜索得以实现，使用方法是在搜索框中输入“城市名 天气”，然后单击搜索按钮即可（图31）。

搜狗、有道和百度的生活搜索功能相对较弱，仅支持天气预报、火车票和航班等项目。

点评：

谷歌生活搜索功能偏重于日常生活中的信息查询检索，而必应的生活搜索功能似乎更侧重于出游的各种生活信息搜索，两者各有特色相得益彰。

八、物美价廉——购物搜索功能对比

网络购物越来越成为网络生活中极为重要的一部分，淘宝、腾讯拍拍等众多的B2C网上商城让人眼花缭乱，如果搜索到物美价廉的商品，非得费上很大功夫进行一一对比挑选不可。搜索引擎的购物搜索聚合对比功能，让购物不再让人头疼，轻轻松松货比三家（下页表8）。

通过测试发现，谷歌和有道都提供了购物搜索功能。必应的中国版虽然没有提供购物功能，但在其英文版中提供了此功能，因此使用英文版的必应进行测试。搜狗未提供购物搜索功能。百度旗下有一个“百度有啊”购物平台，有购物搜索功能，但实际上只是对百度本身的电子购物平台的搜索，并不是综合的购物搜索平台。

基于必应购物服务，必应英文版的购物搜索结果中会显示来自多个站点的用户评价，还可通过标签窗口显示产品的详细资料和预览，搜索结果还可链接到Bing Cashback计划。总体来说，必应购物搜索功能做得不错，但是英文版的必应只针对国外的购物网站和用户，国内用户完全无法使用此功能，而我们这里参加体验对比的是必应的中文版。

谷歌和有道的购物搜索功能强大实用，各有特色，它们都提供了详细的商品搜索和筛选功能，并可对商品进行价格比较，用户可方便地实现货比多家。谷歌购物搜索时可对关键字的位置进行设置，搜索商品名称或说明，在模糊查询某样商品时非常方便。而有道在进行搜索时，则可通过商家、品牌等方式进行筛选。在搜索结果中，谷歌购物搜索提供了用户评价，可让用户了解到一款商品的质量好坏优缺点，找到满意的产品。有道购物搜索虽然没有提供商品评论，但有特色的是它提供了商品出价对应的商家信誉等级，可让用户买到可靠的产品。

表8

搜索引擎	必应	谷歌	搜狗	有道	百度
购物搜索功能	—	√	×	√	×
关键字位置	—	商品名称、说明	×	×	×
价格范围	—	√	×	√	×
品牌筛选	—	×	×	√	×
商家筛选	—	×	×	√	×
视图方式	—	列表、网格视图	×	列表、略缩图视图	×
搜索结果排序	—	相关性排序、价格排序、商品评分排序	×	价格排序	×
比较价格	—	√	×	√	×
商品评论	—	√	×	×	×
商品参数	—	√	×	√	×
商家等级	—	×	×	√	×

点评：

有道和谷歌的购物搜索做得都非常不错，用户可方便的货比几家，挑选到真正物美价廉信誉可靠的商品。必应没有提供中文版的购物功能，因此目前对其进行评测不具实际意义，但是让我们很期待中文版必应购物搜索功能的推出。

九、小巧实用——其他实用查询功能对比

有时要查查某个地区的电话区号、手机号码的归属地、IP地址的物理地址信息等，网上有许多专门提供这些服务的网站，但如在搜索引擎上完成则更为方便。因此这里我们对比了各搜索引擎提供的实用查询功能，看看谁提供的更为全面方便（表9）。

表9

搜索引擎	股票基金	地区区号	邮政编码	身份证	手机号码	IP地址	度量转换	计算器	电视预告	酒店查询
必应	×	×	×	×	×	×	×	√	×	√
谷歌	√	×	√	×	√	×	√	√	√	×
搜狗	√	×	√	×	√	√	×	√	×	×
有道	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
百度	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×

在附加的实用小查询功能上，有道和百度是最为丰富的，搜狗和谷歌也很全面。而必应则未提供相应的功能选项栏目，只有借助网页搜索功能才能实现，例如计算器功能，可直接在搜索框中输入数学计算式或方程式，搜索即可得到结果。不过必应的辅助实用查询功能太弱了，远远不能满足需要。

点评：

在全面细致化的实用辅助查询功能上，必应充分体现出了一款新搜索引擎的不足之处，其功能远远不及其他成熟的搜索引擎产品。百度和有道表现非常出色，搜狗和谷歌也很全面。

十、谁更成熟全面——其他搜索功能对比

新推出的必应搜索引擎中，仅提供了文中参与测试的几项搜索功能。百度、谷歌等成熟的搜索引擎产品，不仅仅止于简单的网页、图片、视频的搜索，而是提供了全方位的各种搜索服务。

谷歌搜索提供了问答、财经、大学搜索、图书搜索、网页目录、学术搜索、字典翻译搜索等实用的搜索功能。百度的搜索服务更为全面个性化，包括百科搜索、博客搜索、财经、词典、大学搜索、地区搜索、法律搜索、黄页、教育网站搜索、老年搜索、少儿搜索、手机搜索、贴吧、图书搜索、文档搜索、政府网站搜索、百度知道、专利搜索等。有道提供了博客搜索、词典翻译搜索、影讯搜索等搜索服务。搜狗也提供博客搜索、新闻搜索、说吧、问答之类的服务。

点评：

相比之下，必应提供的搜索服务还很有限，要成为一个综合性的搜索门户和平台，还需要不断完善进步。百度和谷歌不愧为成熟的搜索引擎产品，提供的各种搜索产品非常全面丰富。搜狗和有道之类的搜索产品也很成熟，特别在问答、贴吧之类的搜索引擎周边产品上，其用户粘度和信息数量很高，更能看出一款搜索引擎的成熟度。必应在这些方面还做得远远不够。

总评：

必应这款微软新推出的搜索引擎横空出世，一下子吸引了众多的目光，众多媒体网络对其大加褒扬，不过在经过本次评测后，给我们还原了一个真实的必应搜索。确实，必应在图片、视频搜索上都颇有特色，比如“图片滚动、一页尽览、无需翻页”“视频直播”等功能，比较人性化。但总体评测来看，必应搜索功能的缺陷也很明显，比如不具备音乐搜索、博客搜索功能，地图搜索功能不够全面，购物功能未本地化，没有提供其他周边搜索服务等。而谷歌、百度及搜狗、有道等。作为成熟的搜索引擎，在许多功能上都是必应还远远无法相比的。

必应有亮点，但其功能的完善成熟还需要走很长一段路，绝不是短期之内靠几个亮点功能就能超过其他成熟搜索引擎的。这些亮点功能可能会在短期内吸引不少用户，但如果没有长期的发展完善是无法粘住用户的。不过必应借助微软的强大实力，相信其发展完善速度将会很快的，我们期待着必应将来的另一番新面貌。P



■北京 心米

制造一个完全邪恶的AI

http://tech.slashdot.org/article.pl?sid=09/08/14/1730223

我们这些长年接触游戏的人最清楚AI（人工智能）的重要性，不过现实有些令人失望，至少游戏中的那些AI还不足以聪明到对付玩家。不过，AI一直在进步，来自伦斯勒理工学院（Rensselaer Polytechnic Institute）的Selmer Bringsjord和其团队正在试图开发一个完全邪恶（Pure Evil）的AI。这个AI将拥有一些完整的属性，例如姓名、年龄、性别等，并且还赋予各种虚构的欲望和信念。整个想法源于2005年一个名为"E"的AI程序设计，当时E仅仅是一个程序用户回答各种问题，并没有各种物理特征。现在Bringsjord就是在完善"E"邪恶性格的同时也添加上各种外貌特点，例如白人、短发等。这也许是AI向人类发起挑战的开始，我们在无数小说和电影当中看到过类似的情节。善恶是人赋予的，而机器最可怕的地方其实并不是恶，而是无情和机器本身。



Are You Evil? Profiling That Which Is Truly Wicked

A cognitive scientist employs malevolent logic to define the dark side of the human psyche

INTRODUCING "E": a computer character first created in 2005 to embody Bringsjord's working definition of evil.
COURTESY OF RENSSELAER POLYTECHNIC INSTITUTE

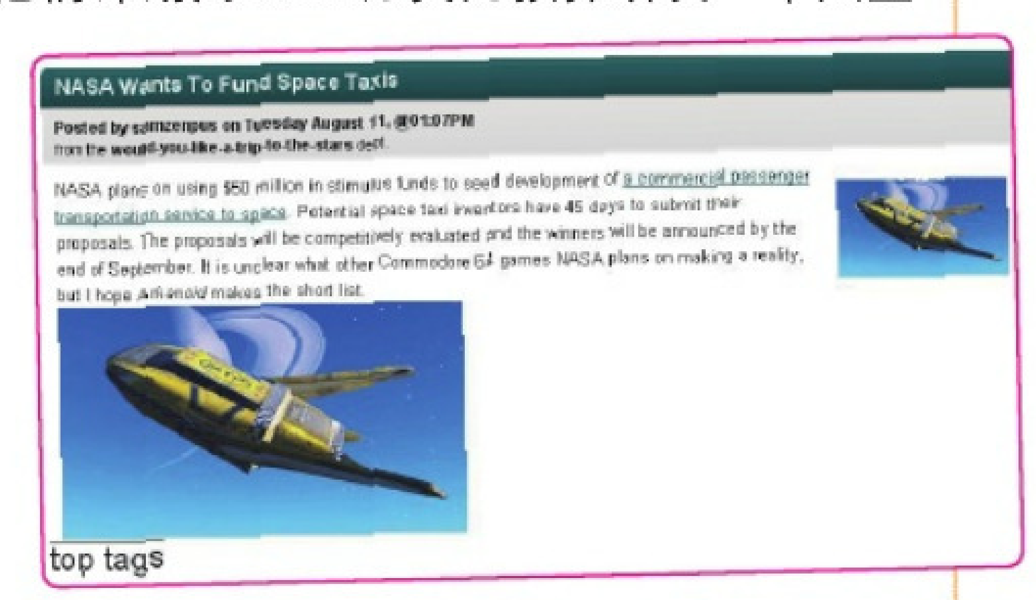
TROY, N.Y.—The hallowed halls of academia are not the place you would expect to find someone obsessed with evil (although some students might disagree). But it is indeed evil—or rather trying to get to the roots of evil—that fascinates Selmer Bringsjord, a logician, philosopher and chairman of Rensselaer Polytechnic Institute's Department of Cognitive Science here. He's so intrigued, in fact, that he has developed a sort of checklist for determining whether someone is demonic, and is working with a team of graduate students to create a computerized representation of a purely sinister person.

E-MAIL
PRINT
COMMENT

NASA的太空TAXI

http://science.slashdot.org/article.pl?sid=09/08/11/1642206

要是说无人驾驶TAXI是公共交通的理想化设计的话，那么这个太空穿梭TAXI就有如梦幻故事一般了。NASA最近宣布，他们计划用5000万美元预算研发一个太空的士服务，他们称之为"运送太空服务（A commercial passenger transportation service to space）"。目前NASA已经给了几个合作商，也就是生产制作太空Taxis的公司45天的时间来设计他们议案，最终中标者在9月份的时候公布。暂时抛开技术难度不说，这种对金钱和体力都门槛极高的服务，想来也只有极少数闲着没事的富翁会响应。



NASA Wants To Fund Space Taxis

NASA plans on using $50 million in stimulus funds to seed development of a commercial passenger transportation service to space. Potential space taxi inventors have 45 days to submit their proposals. The proposals will be competitively evaluated and the winners will be announced by the end of September. It is unclear what other Commodore 64 games NASA plans on making a reality, but I hope Arkanoid makes the short list.

top tags

无人驾驶TAXI

http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-1205970/Taxi-future-Space-age-pods-drive-transport-21st-century.html

汽车这个东西到底是有人驾驶安全还是无人驾驶安全？这个很难回答，不过显然一切都在向着自动化的方向发展。这个东西名叫个人传送系统（Personal Rapid Transport System），它由一个可容纳5个人的小型无人车组成。设计者Martin Lowson教授希望这东西能够达到定点传送的效果，通过各种导航装置，这种无人驾驶的汽车能把人们安全送往目的地。



这个无人驾驶TAXI使用电作为动力，通过触摸屏选择自己的目的地，如果发生意外也可通过紧急通话装置于该系统中心的工作人员取得联系。不要以为这一切都还是设想，明年在伦敦Heathrow机场就将有18台这样的玩意上岗了，它们可以帮助旅客从停车场到达各个候机厅，据说只要几分钟的时间。



BatMobile造型的卡丁车

http://cgi.ebay.com/Go-kart-plans-yamaha-kawasaki-polaris-arctic-cat-atv_W0QQitemZ130323552642QQcmdZViewItemQQptZLH_DefaultDomain_0?hash=item1e57e39982&_trksid=p3286.c0.m14



在网上，你能看到各种新鲜事，也能买到各种新鲜的玩意，如果有人制造了一辆BatMobile造型的卡丁车，你是不是很想要呢？美国男子tully712——当然这只是网名，把自家的卡丁车按照《蝙蝠侠——黑暗骑士》中BatMobile的样子改造了一番。因为底子只是一辆卡丁车，所以整体体积比起BatMobile来要小不少，不过仍然让人觉得很酷。要是能驾驶这样的车子跑上几圈，一定会吸引大家的目光（当然也包括警察叔叔的）。目前tully712正把这东西放在eBay上拍卖，目前价格为30美元。当然，他卖的不是这台车，而是这台车的做法。你出30美元只是买来一个ZIP文件，里面包含这台车的加工方法，需要什么零件之类的，等于说30美元换来一本说明书。

机器人面馆

http://www.technovelgy.com/ct/Science-Fiction-News.asp?NewsNum=2445

日本人的机器人情结早已从简单的漫画和电影延伸到严肃的高科技领域，他们在机器人技术的研发方面走在世界前列。尽管科技发达，但日本机器人的用途总是令人跌破眼镜，今天介绍的这个面馆就是机器人来做主厨的！这间位于日本名古屋的一家拉面馆全部由两个机器人掌勺，主厨+助手，每天为光顾的人们做出大概80碗拉面。顾客们表示，机器人做的面条似乎跟真人还是有区别的，但是对于某些对各种调料的剂量有精确要求的人来说，没有比机器人更好的厨子了。煮面的时间、汤的温度都可以精确控制，而且保证每次来的味道都是一样的。另外，为了显得人性化一点，两个机器人偶尔也会打闹一下，一个用刀威胁，另一个就用锅防御，真的是很动漫、很搞笑。

声音定位头盔

http://www.popsci.com/scitech/article/2009-08/navigation-helmet-creates-sound-maps-blind

感官的模拟和应用除了在军事领域的广泛研究之外，在民用领域也得到长足的发展。这里介绍的是来自英国Bristol大学的研究发明的一种依靠回声定位的头盔，它将帮助盲人朋友更好识路。据说这个系统能够实时反馈出周围4.5米内的信息，例如楼梯、墙、树以及各种障碍，甚至一些移动的物体汽车和人等，并且所有的这些信息都可以通过语音提示佩戴者。研究人员目前正考虑再给头盔里加入GPS芯片，那样可能会更好的定位。不过，考虑到实际应用效果，小型化工作还是任重道远的，相信谁也不愿意扮成黑武士上街，更不想在炎热的夏天捂一头痱子。



笔记本防盗软件

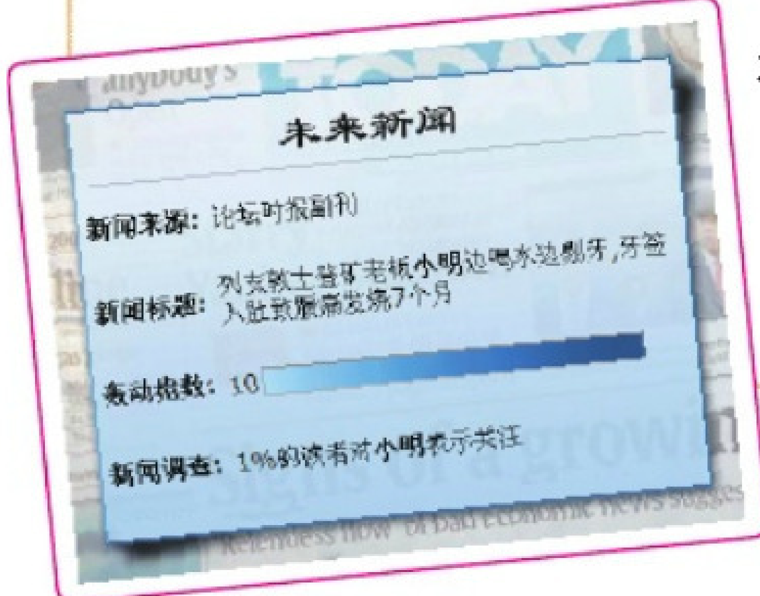
http://www.gadgettrak.com/blog/2009/08/04/gadgettrak-recovers-stolen-imac-in-new-york/

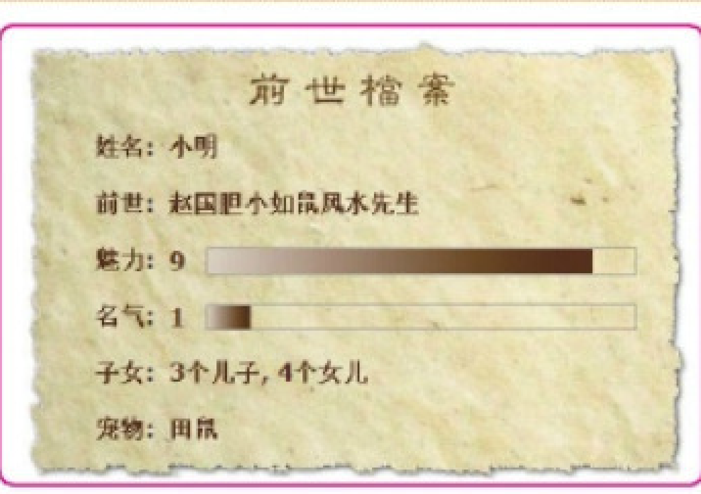
其实笔记本被盗一般没什么大不了的，最多就是损失了几千块钱，对工作造成一些麻烦而已。不过要是像某些明星那样在本里存些奇怪照片的人，可能会比较担心。GadgetTrak设计的软件Mac Trak是一个安装苹果笔记本上的防盗系统，一旦小偷偷走了自家苹果笔记本，该软件就会启动。Mac Trak会自动通过摄影头抓取小偷或当前使用用户的头像，然后想办法获取当前所处的位置，最后把这些信息都一并上传到原笔记本失主的Flickr上。经过GadgetTrak测试，据说这玩意能在被盗的几天之内启动，成功获取小偷信息，将其一网打尽。定位系统使用GadgetTrak's Wi-Fi positioning做的，似乎他们的数据库只有纽约区域的，不知道在别的地方丢的笔记本能不能找回来。



三生石——你的过去、现在和将来

http://cn.testname.cc/history/







这是一个有意思的测试网站，在这里你可以通过姓名来了解自己的价值、前世的机缘和未来的造化。当然，最有趣的并非是你对自己的了解，而通过这个测试把你的朋友同事三姑六婆大小姨子隔壁同桌二舅的大侄子的统统算一遍，然后骄傲地告诉他们：你的姓名最值钱，你的前世来生多么辉煌啊……

想当狗仔的必修课之一——摄影

http://www.lansin.com/mt3/mtestcr.shtml



时下单反玩家人数激增，但技术是否过硬则另当别论。这正是一个测试玩家敏感度的摄影小游戏，你的任务就是在超人出现在城市上空的时候抓拍到精彩一幕为报纸的头条做配图，然后系统会通过对你所拍的6张相片进行打分，选择其中最为出色的一张作为城市报纸的头条新闻。来吧，拿稳你的相机，执行拍超人任务吧！玩家可通过键盘“+、-”键伸缩镜头，拍出更为清晰的图片。

精确操作能力测试

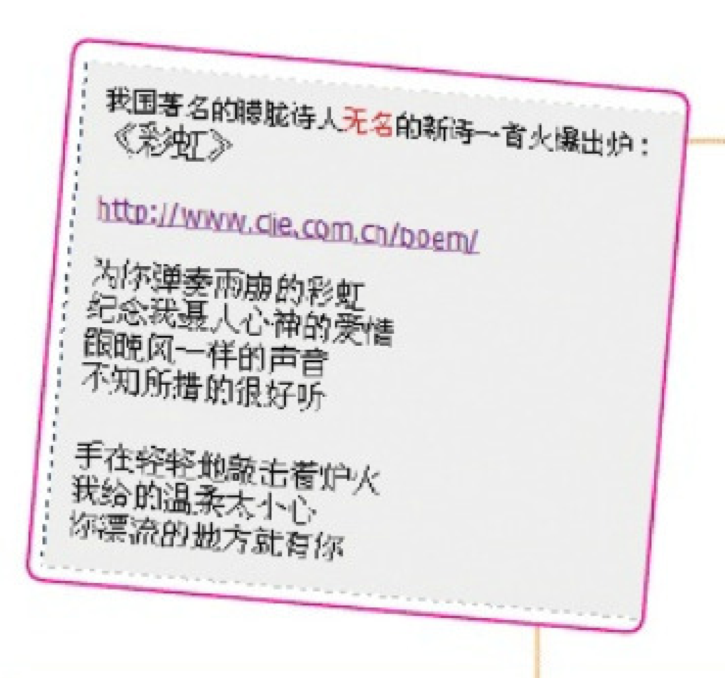
http://game.lansin.com/jingque.shtml



据说这是拆弹专家用来受训的项目。玩家需要操作鼠标控制红点穿过空隙到达指定地点，虽然看似简单，不过要想通关还真不是一般的困难呢。现在看看你能过几关？点击“GO”开始，千万记得，手不要抖哦！

全自动作诗机

http://www.clie.com.cn/poem/



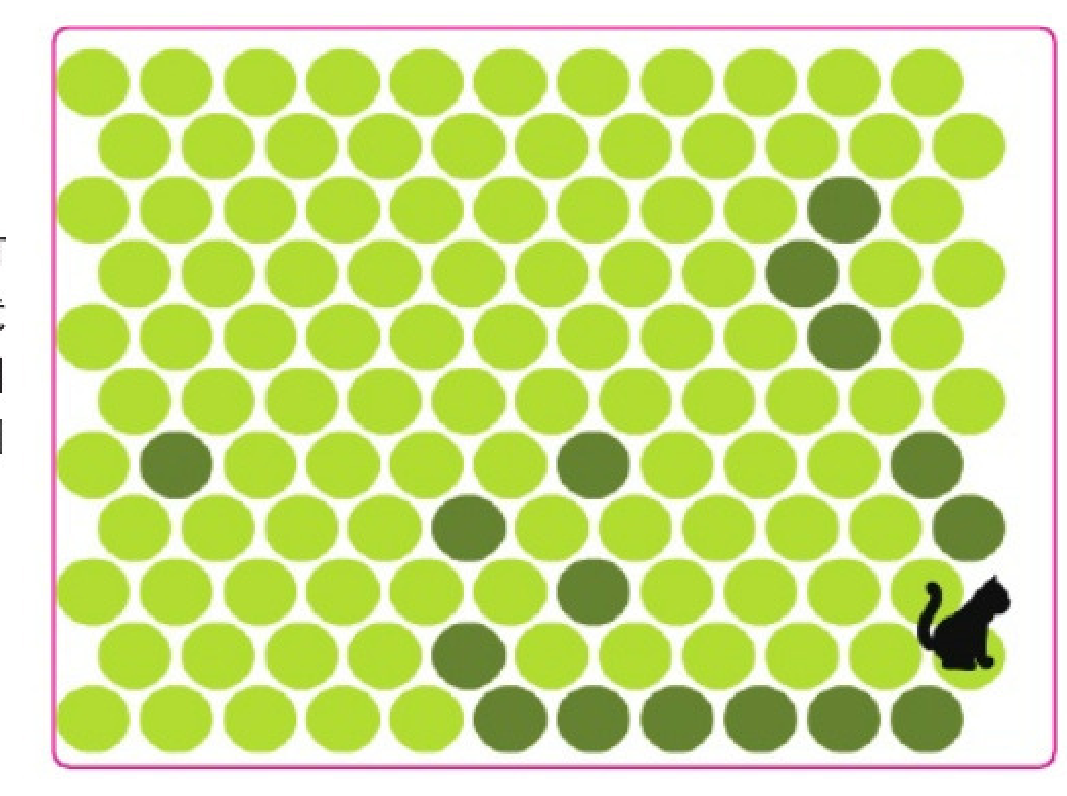
我也曾花费大量时间来朗诵精美绝伦的古诗词，中国文学在历史上的也有过一段鼎盛时期：唐代的诗、宋代的词，还有元朝的曲。每个时代都会有大量的经典作品流传至今，每个时代都有让世人为之骄傲的大师。大家都知道这么一段话：“熟读唐诗三百首，不会作诗也会吟。”那曾经是一个多么美好的时代，一个多么理想的时代啊。

可是现在呢，诗坛上出现的是一些不知所云的玩意儿，所谓的诗人也脱掉了衣服。我终于明白现代诗歌的本质了，那就是让你读不懂。没有韵律地胡编乱造，东拉西扯地搭配，这些便是21世纪的诗歌。我们不仅要问：这还是曾经诞生过屈原、李白、杜甫、白居易的国家吗？真正的诗歌是美，是心灵的一壶茶，一杯酒，一个心动的理由。在这个没有大师只有疯子的年代，让我们自己写诗吧。

圈猫——动动你的小脑

http://www.lansin.com/mt3/mtest.shtml

据说这个游戏可以测试一个人的决策能力，至于答案是如何得到的尚不清楚，不过这个游戏的确可以让人开动脑筋——毕竟要把这只活泼的猫咪圈在里面不是一件容易的事。鼠标点击圆圈至深绿色即表示堵住了通道，而猫咪则会沿玩家摆放的深绿色圆圈前进，玩家的任务就是不让猫咪跑出地图，看看你的本事吧。





暴力拆迁

http://jandan.net/2009/05/04/demoman.html

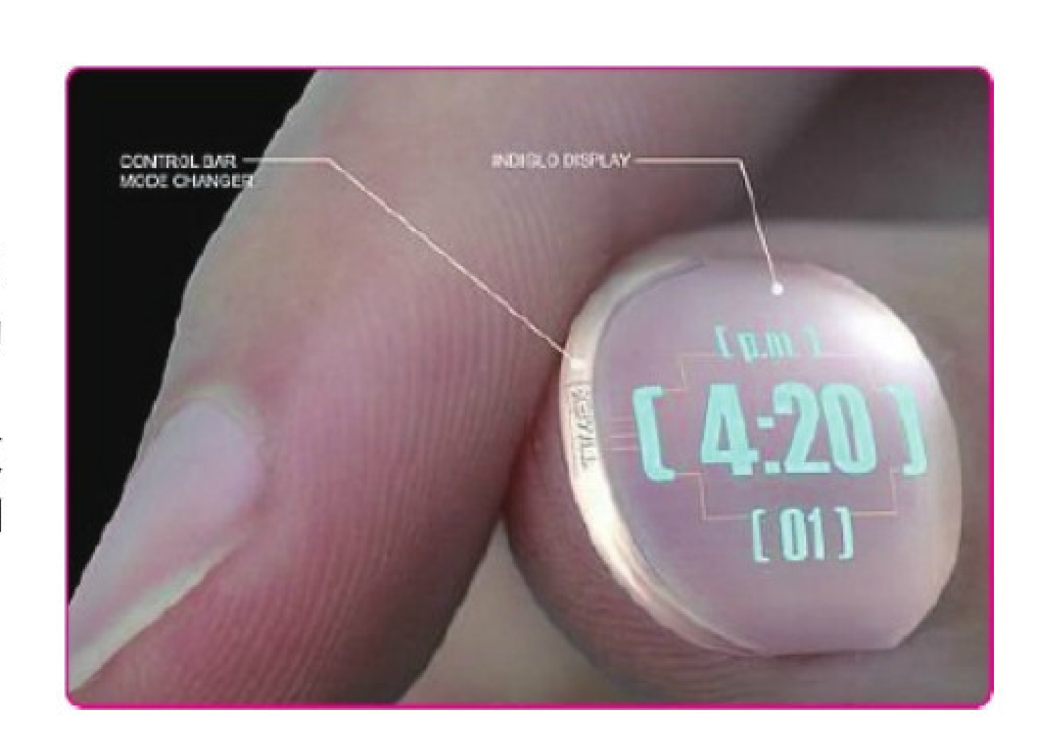
这是开发商最喜欢的小游戏，在里面土地置换过程被极度简化，只见大锤所向之处灰飞烟灭，然后娱乐城摩天轮拔地而起……同样，这也算是一款办公室轻松娱乐、发泄不满和释放压力的好选择。游戏使用鼠标进行操作。



粘在指甲上的手表

http://www.watchtop.com/html/200901/01/191407264.htm

现代人的生活越来越讲究方便了，只方便不够，还得个性，这款指甲手表的设计完全符合上面的标准。这是一款颇具想象力的手表。很时髦的一款半透明时钟，粘在指甲上显得很前卫。流线型设计，能够随意扩展，保证与你的指甲紧密结合，有微型调节处可以任意调节时钟上的数字颜色，方便在黑暗的夜晚看指甲上的时间。表面采用半透明的设计，可以调节数字的颜色，而且在黑暗的环境下，数字还可以被点亮方便读取时间，不用的时候还可以将数字完全隐去。或许这是女性美甲的最新形式变种，很显然，它的观赏性已经远远高出了本身的远视功能。



跳

http://jandan.net/2009/06/30/jump.html

这是个很自虐的游戏，人肉躲子弹。游戏画风非常可爱，动作颇具美式风格，音乐声效也配合得天衣无缝。玩家方向键控制人物行进（←、→用来后退和前进），以及跳跃过沟（↑），在通往关底的路上，你不但要躲避不断向你发射来的子弹，还要注意脚下，有些地面是会坍塌下陷的。



拳击擂台赛

http://www.crazymonkeygames.com/Boxing.html

拳击可以说是格斗和体育相结合最完美的运动，西方人所追求的科学训练和体育规则全都体现在这项运动当中。不过，拳击可不是人人都能玩的东西，别说是咱们这种常年坐在计算机前的亚健康，就是体格稍有不够强壮的人也难以应付这么激烈的运动。当然，游戏就另当别论了，在这款《拳击擂台赛》当中，只要你手指还能动，就可以体验一下擂台上打倒对手的感觉。这个游戏的操作很简单，A和S键控制左拳和右拳，方向键上用来格挡对手的攻击。在画面上方是人物的能量槽，当能量蓄满时可以按下空格键发动强力攻势。游戏的技巧在于出拳的节奏不能太快，否则体力消耗过快会让你得不偿失。当你的对手在读10秒之后还不能站起，你就是冠军！P



关键字：影音播放 高清播放

“5.19暴风门”事件之后，暴风公司作出惊人举动，宣布召回1.2亿暴风影音播放器，开创了中国软件业大规模召回之先河。然而再成熟的公关技巧，也已无法挽回众多用户的信心，越来越多的用户开始寻找其他更为适合自己的播放器。层出不穷的各种播放器让人难以选择，习惯了暴风傻瓜化操作，面对其他功能强大的播放器时，似乎无所适从。下面以KMPlayer为例，举一反三详细讲解影音播放的设置。

影音新旅初级篇

告别暴风的傻瓜化操作，换上一款新的影音播放器，首先需要的是一个学习适应的过程。新的播放器如何的强大，暂时不是我们所需要关心的，大家可能更关心的是新的播放器是不是会设置很复杂，操作起来不是很方便？

一、何去何从——播放器选择

其实列数选择一款影音播放器的标准，从易用性、功能、界面、资源占用、播放格式上来说，暴风影音的表现其实并不突出，其宣传的“万能播放”早就不是什么独家技术，只不过是集成了第三方各种解码器而已，如KMPlayer、GOM Media Player、超级兔子快乐影音、QQ影音、射手播放器Storm Player、风雷影音等，无论从哪一方面来看都远远强于暴风影音。

如果要想傻瓜化操作，QQ影音、风雷影音都是非常好的选择，不仅使用极为简单，而还能方便地个性化自定义高清播放；如果要功能强大，KMPlayer、GOM Media Player、PotPlayer绝对能满足需求；如果要侧重网络影视，快播、酷热、迅雷影音之类的更是好选择；如果想简单易用与功能强大并重，那么终极解码、完美解码之类的播放器与解码打包集成的软件是最适合不过的了。

二、安装即可播，绝对不难用



为什么用暴风？许多暴风影音的用户的回答是好用、易用，不用过多设置，软件安装完成双击打开视频就可播放了，支持格式多。其他播放器就真的很难设置很难用吗？

且不说QQ影音、快乐影音之类的播放器，就以功能最强大，设置最“复杂”的KMPlayer 2.9.4.1428为例，安装软件很简单，使用默认安装选项，一路点击即可。软件安装完成后，也是双击视频就可播放，作为菜鸟也不用设置什么，按照向导使用默认设置就可（图1）。不过注意在向导开始第一步，要将软件语言选择为简体中文“Chinese_simple”，否则界面将会是英文的。

现在完美解码和终极解码都自带Media Player Classic、KMPlayer、PotPlayer等流行播放器，在安装完美解码（PureCodec）或终极解码之

类的集成解码包播放器软件时，可根据自己的需要选择相应的播放器，在安装选项“播放器及辅助工具”列表中进行选择即可（图2）。另外注意去掉一些第三方的软件，如超级兔子升级天使。

三、万能，有谁不能？

其实目前几乎所有影音播放器都是万能的了，以KMPlayer为例，其内置的解码器已足以播放所有格式的视频，只要安装软件后无需设置就可实现万能播放。QQ影音、快乐影音、风雷影音之类的播放器，虽然体积小巧，也同样可播放所有视频格式。

KMPlayer之类需要“复杂”设置的软件，在网络上有许多高手制作了集成包或增强版，内置大量优秀的解码器和第三方播放插件，让菜鸟也可简单使用这些播放器，其实播放效果比暴风影音更加“万能”得彻底。

例如KMPlayer Plus就是基于KMPlayer 官方版基础上，通过增加第三方插件、解码器实现的增强版，能对各种流行视频、HDTV实现更佳的支持和回放，打造全能的影音播放器。第三方插件绝大部分是注册到KMPlayer，而不是系统里，不会对系统中的其他播放器造成影响。

当然，没有谁是真正的万能播放，如果碰到无法播放的视频格式，还可通过安装设置解码器实现播放。前面所提到的终极解码和完美解码是最好的解码包，其中集成了最全面的流行视频格式解码，完全可作为任何一款播放器的辅助播放解码，实现真正彻底的万能播放。不过安装辅助解码包时，在安装过程中注意不要选择安装其中集成的播放器软件。另外，如果要和Realplayer播放器同时使用，在安装时不要选择Real解码组件（图3），QuickTime也与此类似。

QQ影音之类的播放器未提供外部解码器设置的播放软件，都提供了在线下载解码器的功能（图4），可自动连接官方网站服务器下载解码器，增强软件的播放能力。

四、换个界面皮肤

KMPlayer的皮肤设置更加强大，网上有许多皮肤文件下载，下载后解码为.ksf文件，直接双击即可使用，或将其放到KMPlayer目录下的skins文件夹内。在KMPlayer播放窗口上点击右键，在弹出菜单中选择“选项”→“参数设置”，打开参数设置对话框。在设置对话框左侧选择“常规”→“外观”，在右侧“常规”选项页中即可选择皮肤，并设置色彩和色彩主题（图5）。

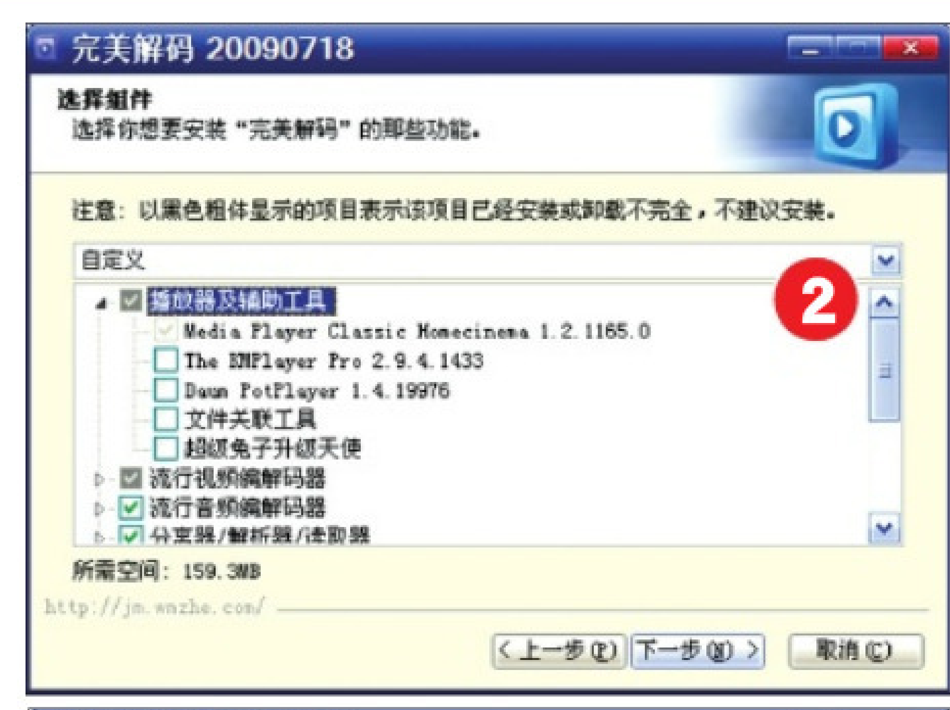
五、意外不用担心，格式关联与解码修复

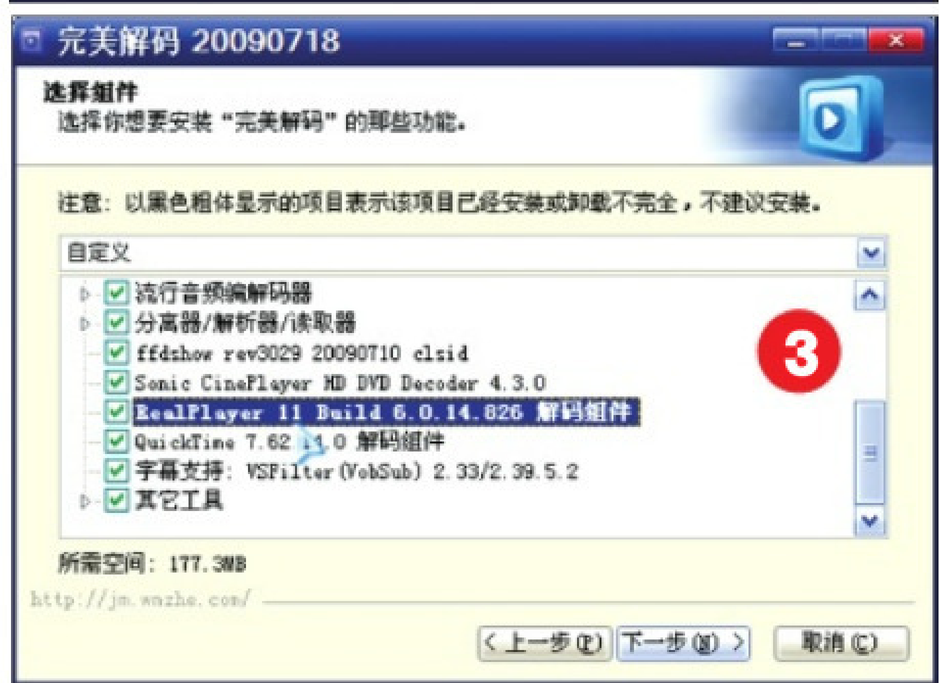
丢掉暴风影音，可能会经常尝试一些新的播放器，导致已有的播放器无法正常使用，其中最典型的就是文件关联和解码器丢失问题。

例如在安装KMPlayer以后，所有视频文件都会被修改为KMPlayer的文件关联图标，但有时安装了其他播放器又卸载后，一些视频格式文件就变成了空白图标，无法直接双击打开。这是典型的文件关联丢失现象，需要恢复播放器软件与视频格式文件关联。修复方法如下：

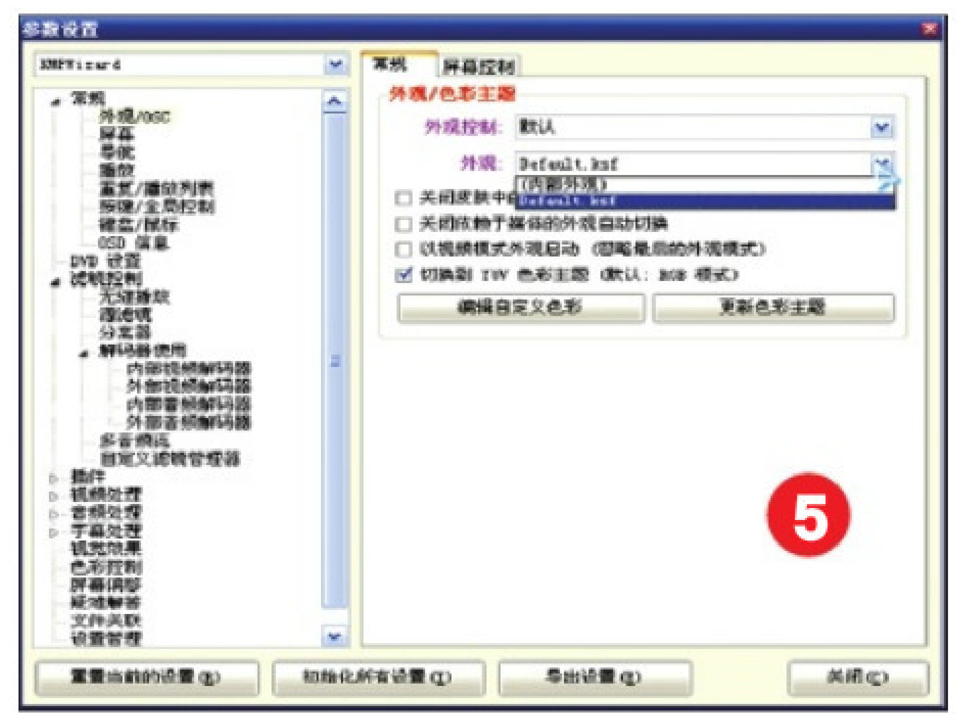
打开KMPlayer参数设置对话框，选择“文件关联”项目，在“扩展名”选项页中勾选要关联的视频、音频、播放列表、字幕和CD镜像等项目，并设置要关联的文件名（图6）。在“关联”选项页中，可设置修改文件类型图标，添加新的文件类型等。设置完毕后，即可双击打开视频了。

KMPlayer一般不会出现视频解码问题，如果有类似问题，直接在参数设置对话框中点击“初始化所有设置”按钮，即可修改解码设置了。











其他播放软件修复文件关联和解码也差不多，有的还提供了有针对性的一键修改解码问题功能，例如在风雷影音中就提供了一键修复功能（图7），可轻松解决各种播放故障。

六、视频与音频同步调节

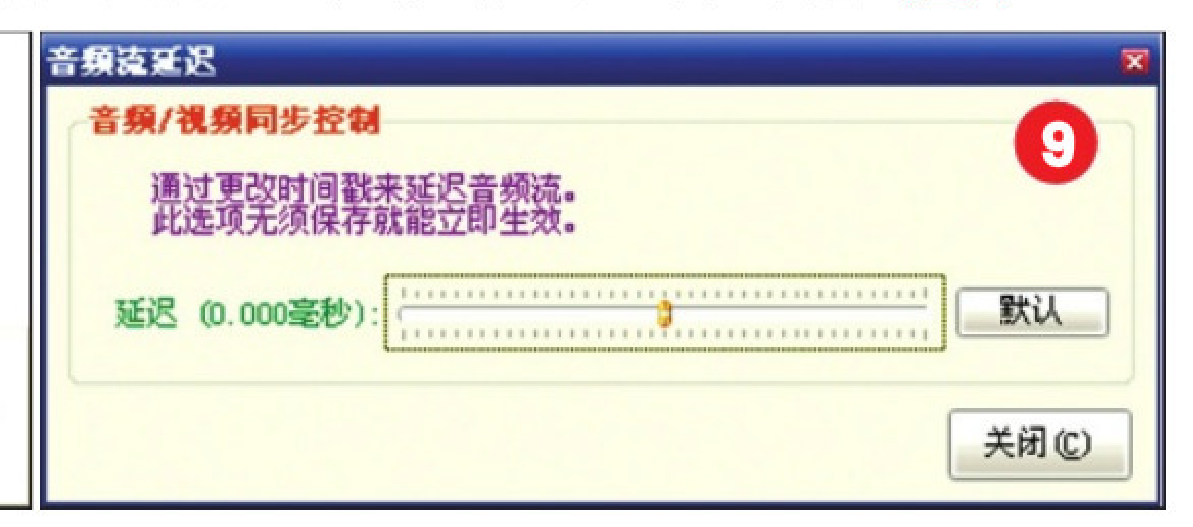
像暴风影音这样功能单调的播放器不多，其他各种播放器软件都提供了非常强大的播放调节设置功能。例如播放视频文件时，常常碰到影片视频的声音与画面不同步的问题，不是声音比画面早，就是声音延缓，画面过后才有声音。利用播放器内置的音频调节功能，可轻松解决这类不同步问题。以KMPlayer为例：

在KMPlayer播放窗口上点击右键，在弹出菜单中选择“播放”→“音频视频同步”，在子菜单中可选择将音频同步调节其时间差。负值可将声音提前播放，正值可将声音延缓播放（图8），如果声音比画面提前一些，可将声音延迟时间设为正值。反之，如果声音比画面延迟一些，则可将时间设置为负值进行播放。

如果使用“重新同步音频”命令，则可调出同步管理器，直接拖动滑杆设置声音视频同步时间差间隔（图9）。







影音新旅高级篇

KMPlayer之类的播放器之所以功能强大，就在于它的自由度非常高，可根据不同的媒体格式设置使用不同的分离器，根据不同的编码格式设置使用不同的解码器。尤其在高清视频解码时，可根据需要选择速度最快与耗用资源最低的解码，从而在高清播放及各种影片欣赏过程中，获得最完美的视听享受。

一、简单设置，调用外部解码

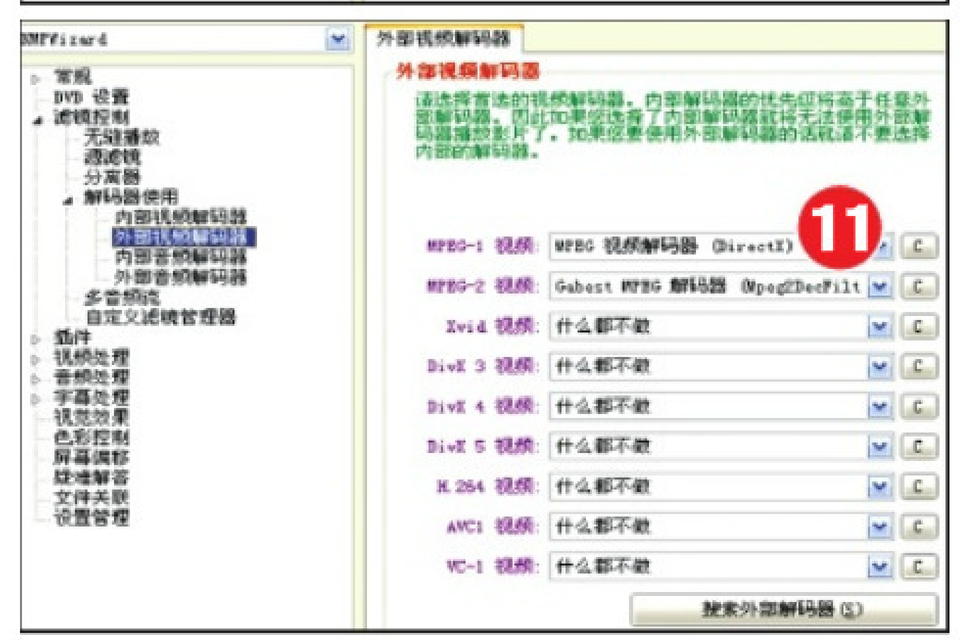
与暴风影音、QQ影音之类的播放器相比，KMPlayer的设置要复杂得多，但相应其功能也异常强大，除可播放系统中所有的影音文件，还可通过各种插件扩展支持层出不穷的新视频文件格式。不过初学使用KMPlayer的用户，大可不必深究这些细微的优化设置，当前第一步所需要的只是进行简单设置，让KMPlayer可调用外部第三方的解码器和分离器，实现增强万能播放就行了。

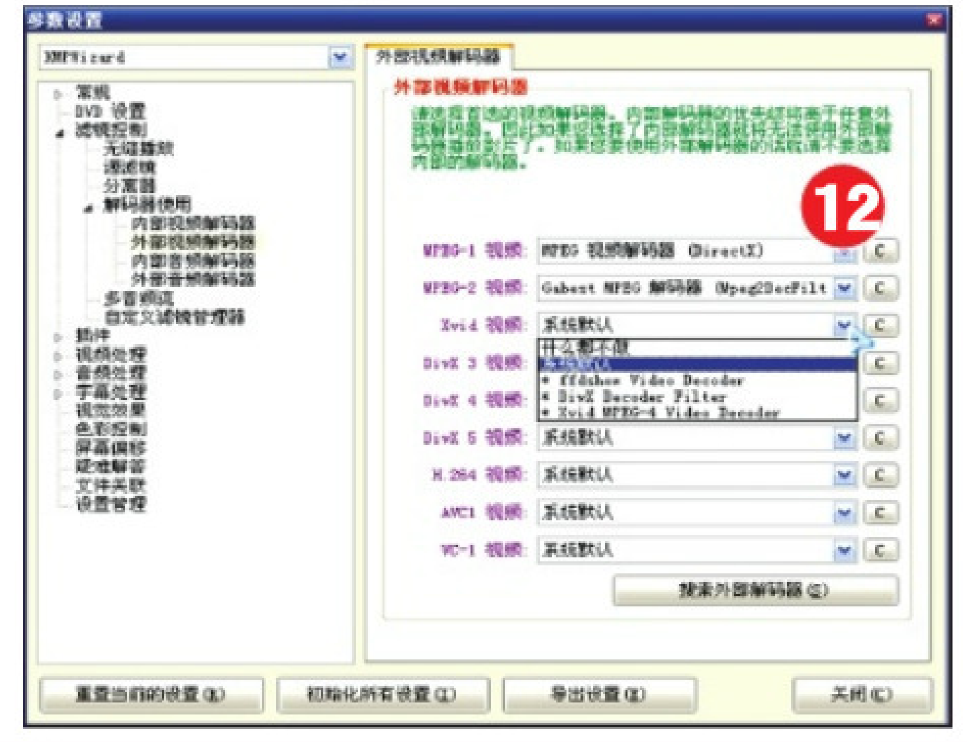
例如在安装了完美解码或终极解码之类的第三方解码包后，就可进入KMPlayer参数选项内部，在“解码器使用”中，将安装解码器及分离器的设置为“总是使用”（图10）。然后选择“内部视频解码器”项目，点击“全部”按钮即可取消所有的默认内置解码器。

再选择“外部视频解码器”项目，可看到除默认几个视频解码器外没有其他外部视频解码器可调用（图11），因此需要搜索当前系统存在的所有第三方解码器。点击“搜索外部解码器”按钮，打开外部解码器管理窗口，点击“在扫描后添加”按钮，即可自动搜索出安装完美解码或终极解码之类第三方解码包。

点击确定返回后，在外部解码器设置界面中即可为每种视频格式指定设置使用第三方的外部解码器（图12）。不过现在暂时使用“系统默认”即可，具体的解码器设置将在下面进行详细讲解。







小技巧：快速调用外部解码器

要在KMPlayer中调用外部解码器，还有一个非常简单的方法：在“解码器使用”设置项中，选择“仅在使用系统默认设置播放失败后使用”项。保存设置后，由于安装完美解码和终极解码时已自动在系统中设置了不同视频格式对应的第三方解码，因此在播放时会自动调用此系统设置，从而顺利使用第三方解码，成功播放一些内置解码无法播放的视频。

但需要注意的是，如果是在下面的高清解码设置中，则需要按前面的方法手工扫描添加解码器，设置总是使用KMPlayer中选择的解码器。

另外，也需要在“分离器”项目中定义一下分离器的使用，只有正确的分离才能解码，这一步非常重要。搜索使用外部分离器的方法与上面的解码器一样，这里就不重复了。

QQ影音之类的傻瓜化播放器，也同样提供了使用第三方解码器的功能，只是没有KMPlayer这么强大，只能为指定的高清视频格式设置解码。

在添加第三解码器时，可打开QQ影音的播放器设置对话框，选择“高清加速”项目。将硬件优化模式设置为“自定义优化模式”，点击右侧“分离器”选项页中的“添加外部滤镜”按钮，打开滤镜添加对话框，点击“从注册表导入”按钮即可自动导入注册表中的第三方解码器和分离器注册表项目。选择要使用的第三方滤镜，确定后可设置滤镜属性及使用该滤镜的视频格式，完成后即可为不同的视频格式指定不同的解码器（图13）。

快乐影音添加外部解码器也很简单，在选项对话框中选择“外部滤镜”，点击“添加滤镜”按钮，即可导入注册表中所有注册的解码器，并可设置其媒体类型（图14）。





二、专项设置，为指定视频格式设置解码

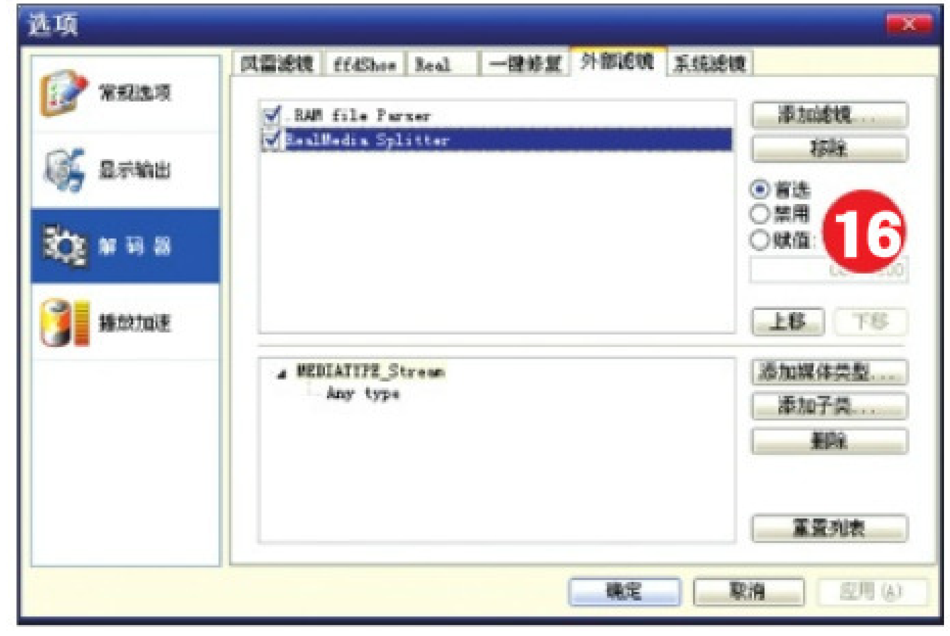
上面我们成功扫描调用了外部解码器，这里以解决播放Real视频CPU占用过高问题的实例，来学习如何为不同的视频指定使用不同的解码器。

在使用某些播放器播放Real格式的影片，尤其是高清的Real格式影片时，常常会出现CPU占用过高的现象。出现此类问题，往往是由于Real解码器冲突或选择不合适造成的。一般来说，安装万能类的播放软件时，最好不要同时安装Realplayer，如果系统中已有Realplayer，那么则需要对播放软件的Real解码器进行设置。

以KMPlayer为例，打开设置对话框，点击左侧的“滤镜控制”→“分离器”项，在右边找到“Real Media”，可看到其对应的分离器（图15）。其中“系统默认”项，表示使用系统中默认注册的RM格式解码器，在安装了RealPlayer软件的情况下，最好不要使用这个分离器，否则CPU占用会很高。另外两个分离器KMP RealMedia和Gabest RM分离器，可调节换用以解决CPU占用高的问题。



其他播放器软件的调节设置也差不多，QQ影音中未提供对RM之类视频格式的解码设置，这里以风雷影音为例。打开风雷影音设置对话框，选择“解码器”设置项目，在“风雷滤镜”选项页中取消内置的RealMedia分离器和RealVideo和RealAudio解码器。切换到“外部滤镜”选项页，点击“添加滤镜”按钮，自动导入系统中的所有解码器与分离器，选择其中的“.RAM file Parser”“RealMedia Splitter”，添加后将其设置为“首选”，强制首选使用（图16）。



三、高清完美解码设置

高清影片的播放，是最能体现播放器功能是否强大的一项应用。暴风影音的高清播放一直被用户所诟病，其占用CPU资源高，画质不够理想。但在KMPlayer之类的强大播放器中，用户可自定义高清视频格式的解码器，让高清视频获得最完美的画质，最流畅的播放效果。

1.开启硬件加速功能

高清视频对CPU资源占用非常高，要想流畅播放H.264格式的高清影片，则必须开启显卡的硬解码功能。在默认状态下，系统中是未开启显卡的硬件加速解码功能，需要手动开启，常见的万能播放器软件都是支持开启硬解码的。

不同的播放器软件开启硬件播放加速功能的设置项不同，以KMPlayer为例，在播放窗口上点击右键，在弹出菜单中选择“视频（高级）”→“超级速度模式”（图17）。开启视频极速模式后，可禁用全部滤镜，防止软件内部自带的编码器影响硬件加速，设置了超级速度模式后，还需要按后面的步骤为不同高清视频格式设置相应的解码器。



在QQ影音之类的播放软件中已默认内置了开启硬件加速的技术，无需手工设置。

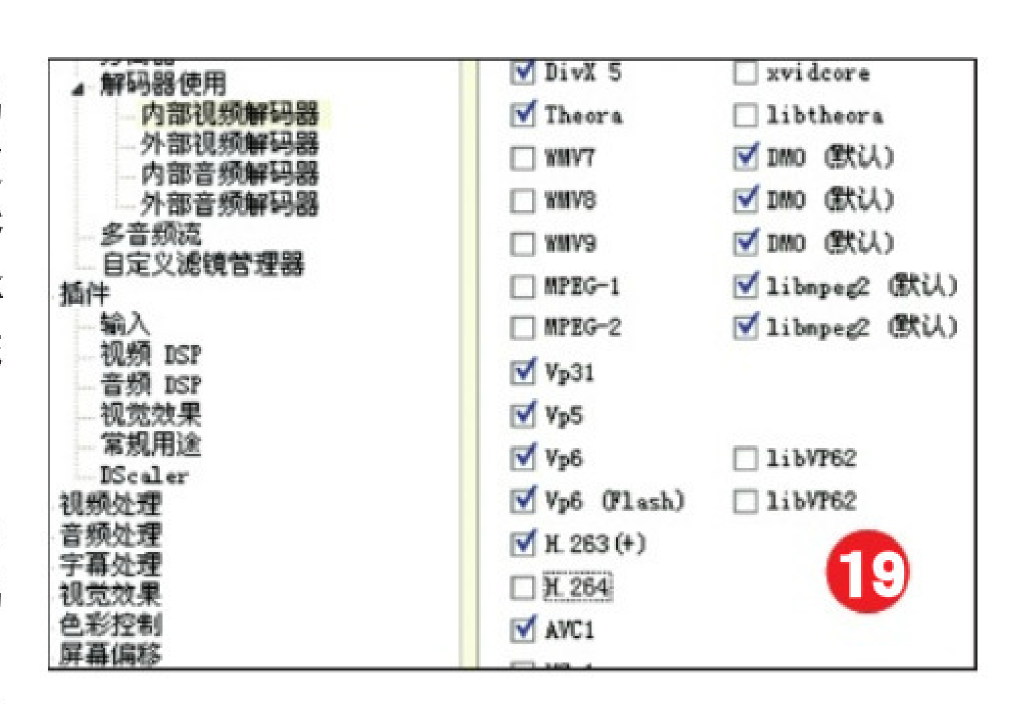
如果是使用PowerDVD专用播放器，其开启硬件加速功能最简单。直接在播放窗口上点击右键，在弹出菜单中选择“配置”命令，打开配置对话框。在“视频”选项页中的“硬件加速”下，PowerDVD会识别显示出显卡相应的硬解码加速功能，例如这里显示的是“Ati AVIVO”（图18），如果是NVIDIA显卡，显示的则是“PureVideo”。勾选“启用硬件加速选项”项后，点击“确定”按钮即可开始高清加速。



2.H.264硬解设置

网络上的高清影片，有很大一部分是H.264格式。使用H.264编码的影片有着高压缩率和高质量视频的特点，这是ISO MPEG-4及MPEG-2编解码方案所不能比拟的。但由于进行H.264解码对电脑配置要求非常高，如果解码设置不当，可能会造成视频播放时CPU占用率居高不下。

KMPlayer在默认安装状态下播放H264视频时，使用的外部视频解码器为系统默认的解码器，可能无法开启硬件加速功能。想要稳定地打开硬件加速功能，可安装使用PowerDVD的H.264解码器Cyberlink H.264/AVC Decoder，并进行相应的解码设置。PowerDVD的H.264解码器Cyberlink H.264/AVC Decoder在安装完美解码或终极解码时已自动安装注册在系统中。下面介绍一下在KMPlayer中的具体设置方法。



在KMPlayer设置对话框的“解码器使用”中，勾选“总是使用”项，以无条件使用自己设置的解码器和分离器。然后在内部视频解码器中取消对H.264的选择（图19），可避免播放器强制使用H.264的内部编码器，影响外部编码器的硬件加速功能。

选择左侧的“外部视频解码器”项目，自动搜索系统中安装的其他编码器，在其中选择PowerDVD的H.264解码器Cyberlink H.264/AVC Decoder（PDVD8），并在右侧“请选择要使用的解码器滤镜”中勾选H.264（图20）。



确定后返回外部视频解码器界面，将“H.264视频”项设置为刚才添加的PowerDVD的H.264解码器Cyberlink H.264/AVC Decoder（PDVD8）（图21）。



点击“H.264视频”后的“C”设置按钮，打开分离器设置信息，勾选其中的“Use DxVA”项，确定后即可硬解码H.264视频（图22）。

对于MPC内核播放器，开启H.264的硬解码也差不多。以完美解码为例，在“解码切换”中将“H.264视频解码器”设置为“CyberLink（DXVA）”（图23），点击“应用”即可。

在QQ影音中也提供了H.264的硬解设置功能，打开设置对话框，选择高清加速的硬解优化模式为“自定义优化”模式，并按上文的方法添加PowerDVD的H.264解码器Cyberlink H.264/AVC Decoder（PDVD8）。注意在“请选择要使用的解码器滤镜”中勾选“H.264/AVC视频解码器”项，然后点击下方的“滤镜属性”按钮，设置Cyberlink H.264/AVC Decoder（PDVD8）解码器启用“Use DxVA”，确定后返回设置对话框中，在“视频解码器”下拉列表中就可选择H.264/AVC的解码器为Cyberlink H.264/AVC Decoder（PDVD8）了（图24）。

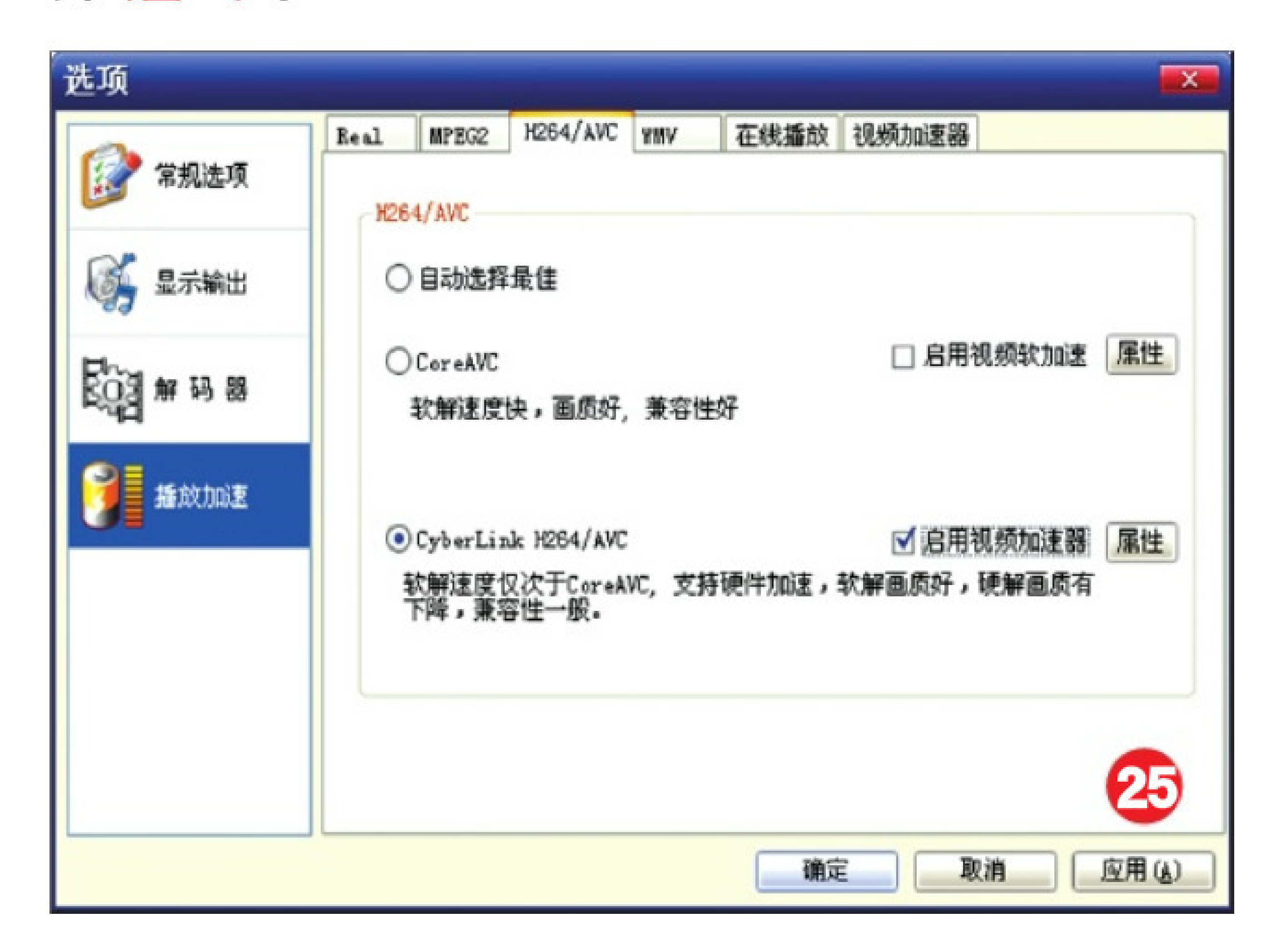




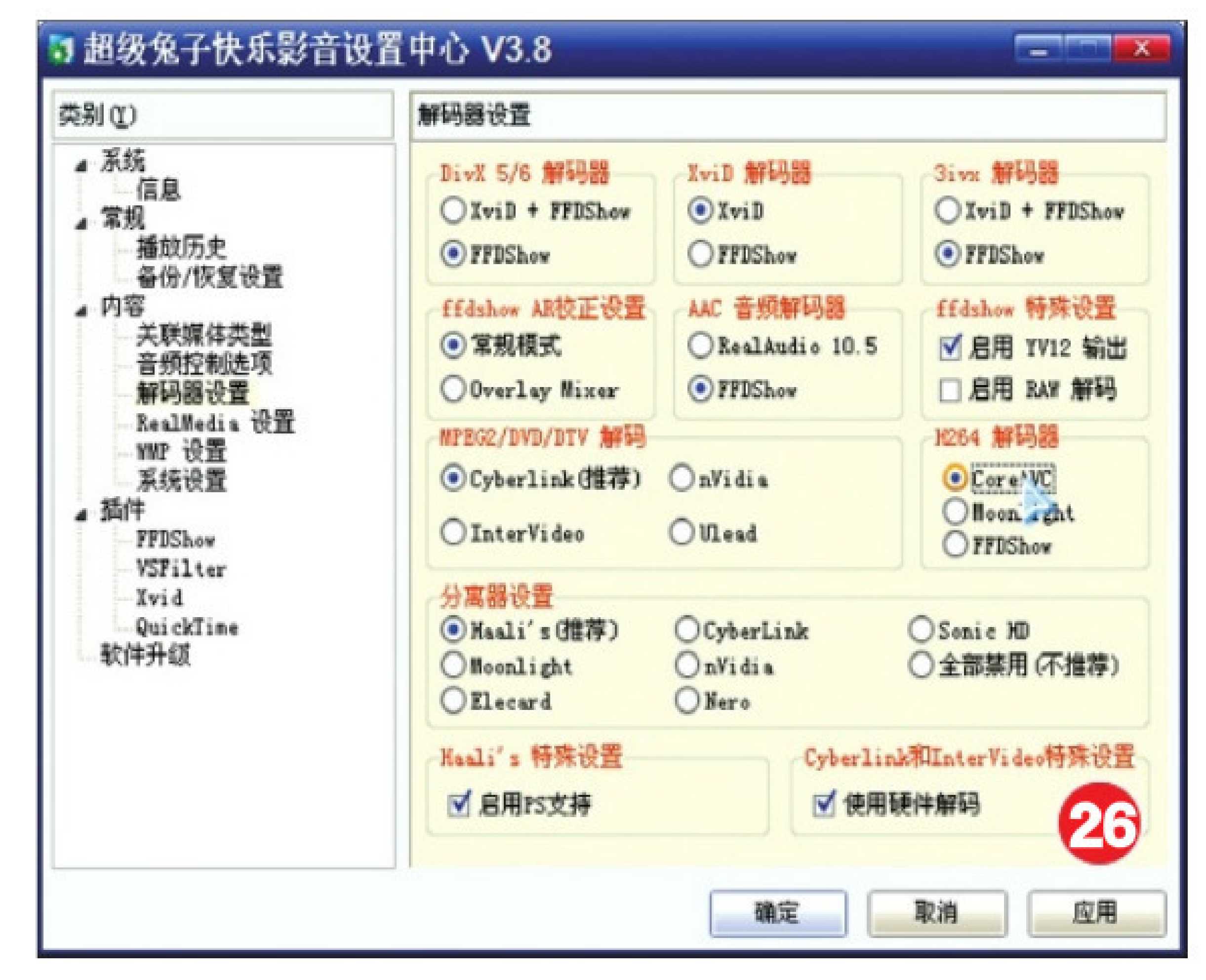


在风雷影音中启用H.264的硬解更方便。打开设置对话框，在“播放加速”设置项中选择“H264/AVC”选项页，勾选“Cyberlink H264/AVC”及“启用视频加速器”，点击“属性”按钮，设置解码器启用“Use DxVA”，保存设置即可（图25）。

另外，在快乐影音中不能对H.264视频进行硬解设置，软件只提供了CoreAVC、FFDShow和Moonlight三种软解方式（图26）。



25



26

3.MPEG2硬解设置

上面只是在播放H.264视频时启用了硬解功能，需要再用类似方法，分别设置VC-1、MPEG2等视频格式的硬解加速功能，才能对所有高清视频硬解码。

MPEG2硬解加速不是非常必要的，因为目前流行配置的CPU足以流畅地软解MPEG2格式的高清视频了。如果要进行硬解以降低CPU占用，也非常简单，因为绝大部分主流显卡都支持MPEG2硬解加速。

MPEG2硬解可使用NVIDIA Video Decoder、Elecard、InterVideo、Cyberlink等解码器。其中NVIDIA Video Decoder解码器看似NVIDIA显卡所用的，但事实上无论NVIDIA的显卡还是ATI、Intel的显卡，都可使用此解码器才进行硬解。在这几种解码方式中，Cyberlink解码方式支持硬解的显卡类型最多，兼容性和画质方面都是最优秀的。

使用各种MPEG2硬解解码器的方法很简单，与上面H.264硬压相同。这里以在KMPlayer中调用NVIDIA Video Decoder解码器的方法为例，首先添加NVIDIA Video Decoder到可用解码器列表，然后在外部解码器设置页面中设置“MPEG-2视频”使用“NVIDIA Video”。然后点击C按钮，打开解码器属性设置对话框，在其中勾选“硬件加速”项（图27），保存设置后即可完成MPEG2硬解加速设置。

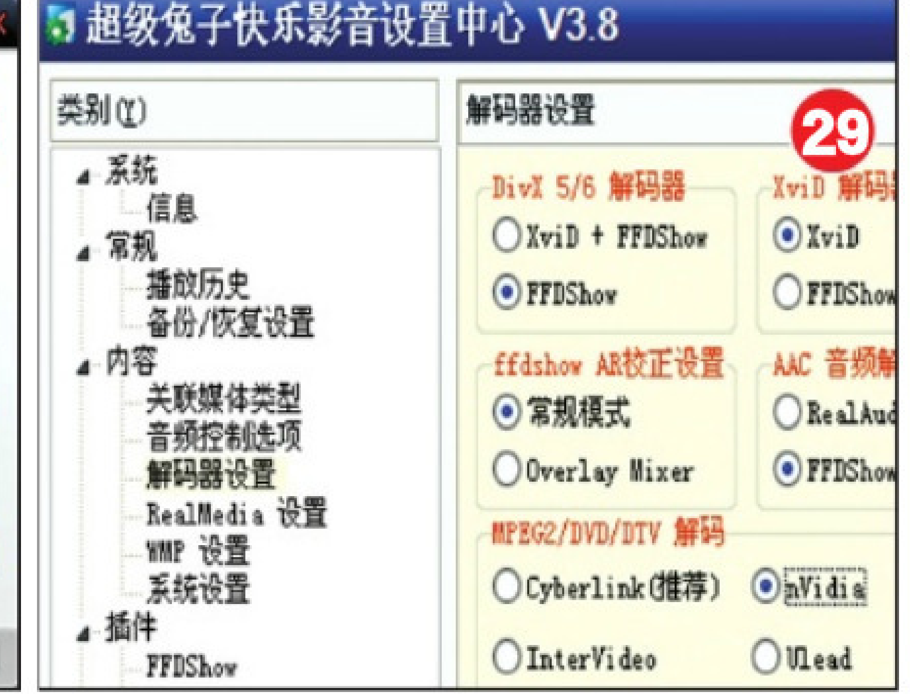
同样的在QQ影音（图28）、完美解码和终极解码中也可进行MPEG2硬解加速设置，在快乐影音中也提供了MPEG2硬解设置项，直接选择即可（图29）。在风雷影音的MPEG2硬解加速设置页中，还列出了各种解码方式的优点与缺点，更方便用户选择适合自己的解码方式（图30）。



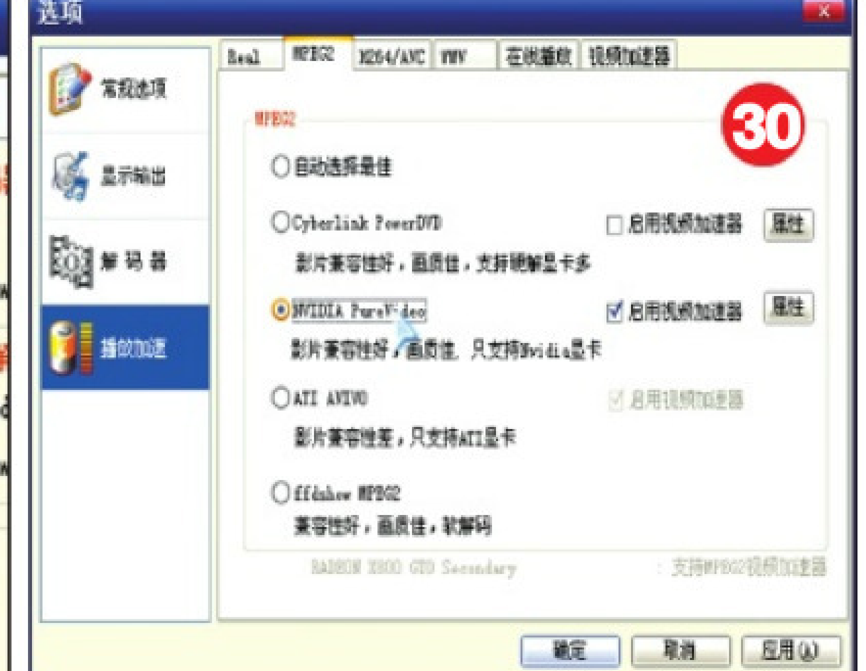
27



28



29



30

4.VC-1硬解设置

VC-1/WMV的硬解需要利用微软播放器Windows Media Player中自带解码器。如果系统中安装了WMP11，那么已注册有WMVideo解码器，否则可执行WMP11中自带的“Wmfdist-11.exe”文件安装解码器（图31）。

解码器安装后，就可用上面的方法在KMPlayer中调用。然后设置其属性，勾选其中的“WMV硬件加速”项（图32）。

在完美解码设置也非常简单，直接将“VC-1视频解码器”设置为“Microsoft”，即表示使用WMVideo解码器，并可对其进行配置。QQ影音中进行配置也很简单，风雷影音设置VC-1硬解可在“播放加速”的“WMV”选项页中进行，设置更为直观（图33）。







5.分离器的问题

在高清硬解设置时，还要注意分离器的问题。如果分离器选择不合适，即使解码器能正常使用，但无法打开硬件加速，CPU占用率同样会很高，无法起到硬解本来应有的加速作用。

分离器——高清播放不可或缺的“三件套”之一

所谓高清播放所需的三件套，是指分离器、视频解码器、音频解码器，它们统称为滤镜，是播放高清视频和普通视频必需的工具。

分离器所起的作用是分离音频和视频。在播放媒体文件时，首先需要正确调用分离器，把媒体文件中的视频轨和音频轨正确分离出来。

前面提到了目前主流高清视频的三种编码格式，分离器也相对应的分为三大类。

使用比较多的MPEG2分离器有Moonlight-Elecard MPEG2 Demultiplexer、Gabest Mpeg Splitter、NVIDIA Transport Demux等。其中，Moonlight-Elecard MPEG2 Demultiplexer的兼容性非常好，是首选的MPEG2分离器，但其缺点是不能分离出DTS音轨。Gabest Mpeg Splitter可解出DTS音轨，是带DTS音轨的高清视频首选解码器。NVIDIA Transport Demux只能配合NVIDIA的视频、音频解码器，但并不限制显卡类型，ATI显卡同样可用。

H.264分离器常见的有Gabest MP4splitter，还有Halli分离器和NDigital分离器等。至于HD-WMV的分离器，WMP9以上都自带了，只要是WinXP以上微软系统的用户都不需要安装。MKV封装的视频也需要分离器分解，最常用的是Haali和Gabest分离器。

一般来说，各类分离器都不会互相影响，但有时分离器也会和视频解码器兼容性不好，有的分离器只能使用自己的视音频解码，此时需要更换分离器和解码器。

在KMPlayer中，分离器的添加与使用操作方法与解码器是一样的。这里我们主要介绍一下Haali分离器的设置和使用，它能很好地支持MPEG2-TS、MPEG-PS和MKV等视频的封装分离，在KMPlayer中此分离器足以应付大部分高清视频播放。

在KMPlayer的“源滤镜”设置的“其他”选项页中，可对Haali分离器进行专门的设置。在此处可选择管理什么封装使用Haali分离器，如果图省事全部勾选都可（图34）。

如需特殊设置，在“分离器”选项中可根据相应编码器设置使用分离器。QQ影音中也提供了分享器设置，终极解码和完美解码中也能进行分离器设置（图35）。



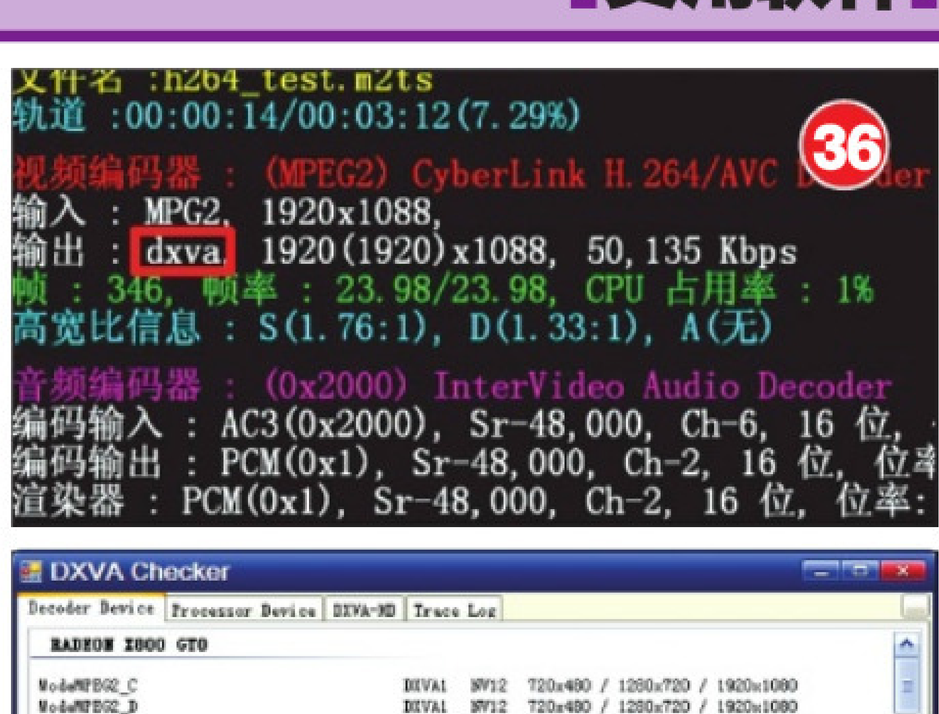
6.如何判断硬解是否成功开启

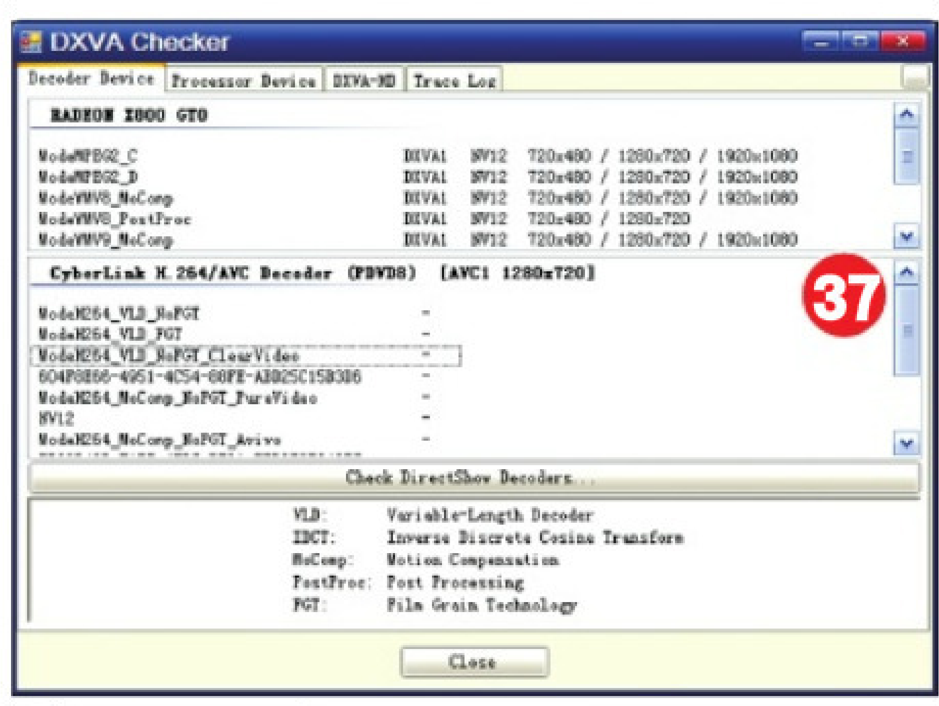
高清硬解加速设置成功的话，播放高清视频文件时，CPU占用率会大大降低，不会出现丢帧的现象，同时在调用相应的分离器与解码器时，系统托盘区可能会显示解码器图标，另外还可通过播放信息或软件查看是否成功开启硬件加速。

在KMPlayer中播放高清视频时，可用右键点击视频播放窗口，在弹出菜单中选择“媒体信息”命令，或直接按下Tab键，查看当前播放的视频信息。在信息中可看到当前所使用的视频、音频解码器，视频编码等，如果看到显示Dxva

的字样，表示正确启用了硬解码加速（图36）。

另外，对于无法像KMPlayer一样显示播放信息的软件，也可使用第三方软件，如显卡硬件加速检测工具DXVA Checker 2.0.2.1。Dxva Checker可检测和设置DirectX Video Acceleration功能，执行软件后，在“Decoder Device”选项卡主要列出了显卡支持的硬解码名称、版本和分辨率（图37）。还可直接点击“Check Directshow Decoder”按钮，浏览打开视频文件进行检测，在第二个选项卡“Processor Device”中显示的主要是处理器信息。







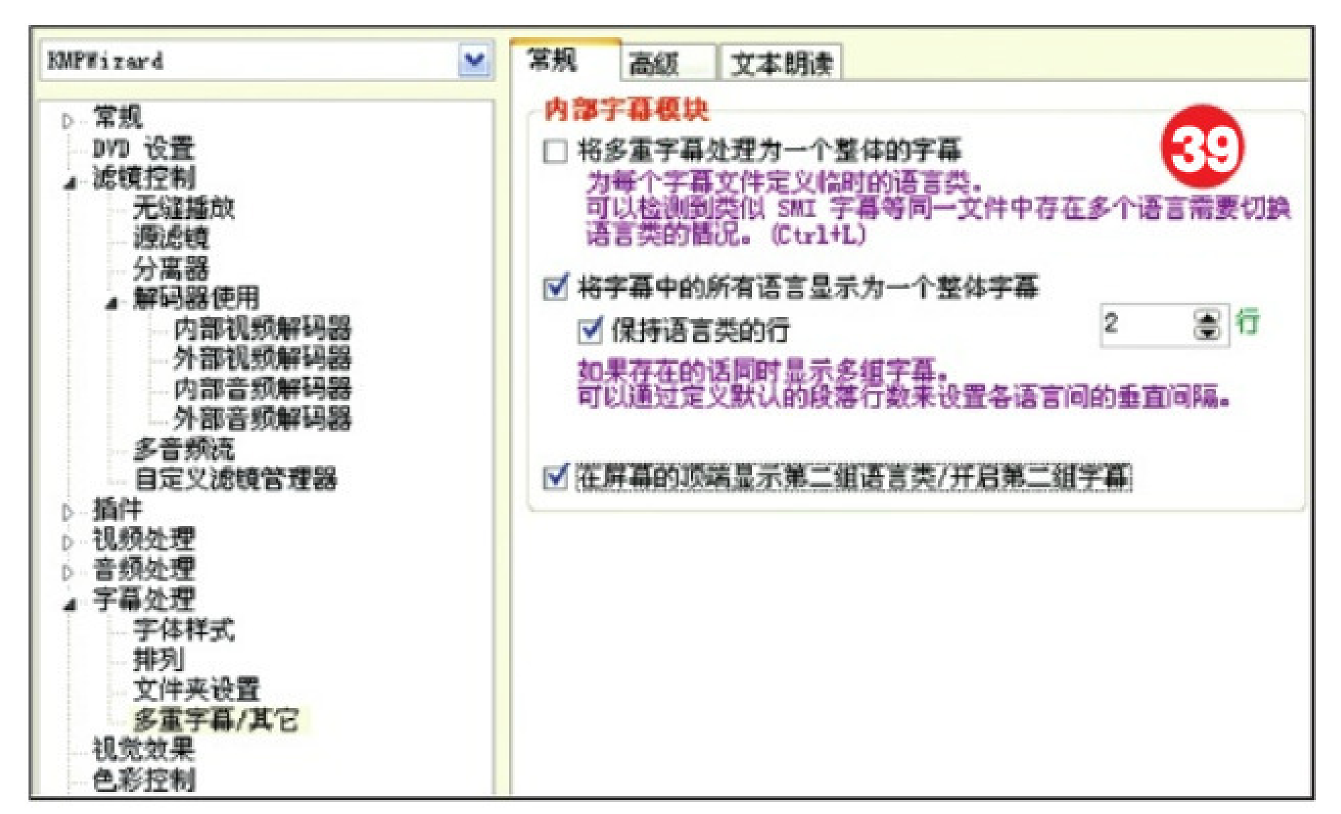
7.高清字幕的问题

从网上下载的许多影片，有一些是没有字幕的，需要手工下载及加载字幕。网上各种专业的字幕网站很多，比如著名的“射手网”（http://shooter.cn/），可方便地搜索下载到一些新片的中文字幕，在播放器中加载观看。

KMPlayer加载字幕非常方便，直接将字幕文件拖放到影片播放窗口上即可，如果字幕显示位置不正确，或与影片不同步，可手工调节。在播放时，右键点击播放窗口，在弹出菜单中选择“字幕”→“字幕排列”命令，在子菜单中，可使用“向下移动”“向上移动”或“左右边距”等命令，手工调节设置字幕的位置，还可调节字幕字体的大小，进行字幕同步等（图38）。

如果要使用双字幕，可在参数对话框中选择“字幕处理”→“多重字幕/其他”项，在右侧窗格“内部字幕模块”中，勾选“将多重字幕处理为一个整体的字幕”，并选择“将字幕中的所有语言显示为一个整体字幕”，勾选“保持语言类的行”，将其设置为“2”即可（图39）。设置完毕后，在播放影片视频时，使用右键菜单中的“字幕”→“添加多重字幕”命令，分别添加导入中英文的字幕，即可实现双字幕显示了。

在其他播放软件中也可方便的支持双字幕，以QQ影音为例，选择要加载的两个外挂字幕一起拖拽到QQ影音的播放窗口。字幕加载成功后，右键点击视频区，选择“字幕”→“字幕选择”→“设置次字幕”，选择次字幕语言，默认是合并显示，如果想分开显示双字幕，可在下面的显示方式区域设置（图40）。





射手播放器自动下载字幕

射手播放器依托于专业的字幕网站射手网，提供了一个最实用的“智能化网络字幕匹配”功能。射手播放器的这个智能化字幕匹配功能，可在播放影片时自动连接网站服务器搜索下载相对应的字幕，而不必手工搜索下载，而且只要有某个用户播放某个影片字幕并同意共享，所有用户都可在启动播放的同时下载到匹配影片的字幕，从而实现字幕共享。

结　语

换一款视频播放器，并没有想像中的那么困难，远比改变一个习惯容易得多。强大好用的播放器很多，不要再固守一款播放器了，试试其他播放器，也许会将发现视频播放变得更加有趣。实际上目前流行的播放器大同小异，只要熟悉了一款播放器，便能举一反三。P

有备无患
——数据备份指南

■广东 GZ

关键字：数据备份 注册表备份

从实践过程而言，数据备份其实是个再简单不过的操作，仅仅只是“复制”加上“粘贴”文件而已。可就是这样看似微不足道的简单操作，仍会有大量用户在重装系统后，茫然失措地寻找他们的“收藏夹”，即使他们已被事先关照过要备份自己的个人数据。很显然，备份真正的问题不在于是否知道有哪些个人数据，而在于是否知道这些个人数据实际对应存放的文件，然后才是备份手段或工具的选择。

系统备份

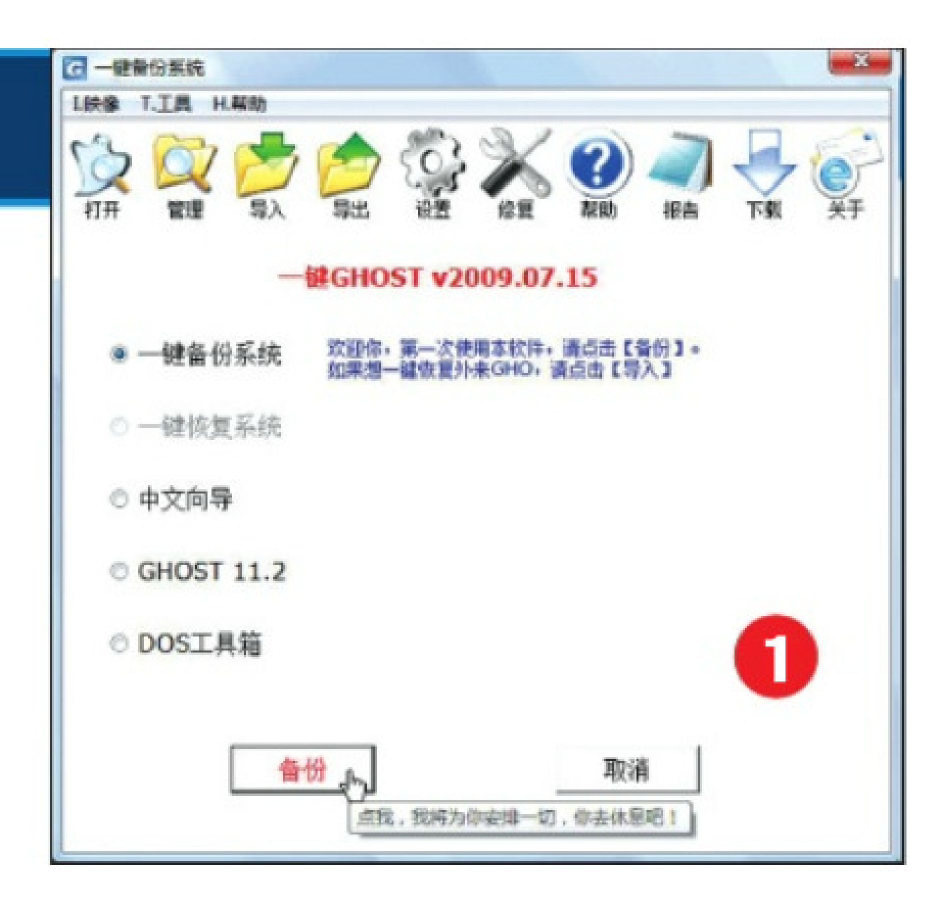
操作系统备份属于古老的议题，对应的备份工具和手段也相应非常成熟，最主流的备份方案分别是以Ghost为代表第三方磁盘备份工具，及Windows操作系统自带的系统备份工具。其中Ghost功能全面强大，能完成包括系统备份在内的各种复杂磁盘备份任务，操作相对复杂；Windows操作系统自带的系统备份工具简单专一，相对效率低下和存储空间较高，但是图形操作界面下不存在误操作的可能。

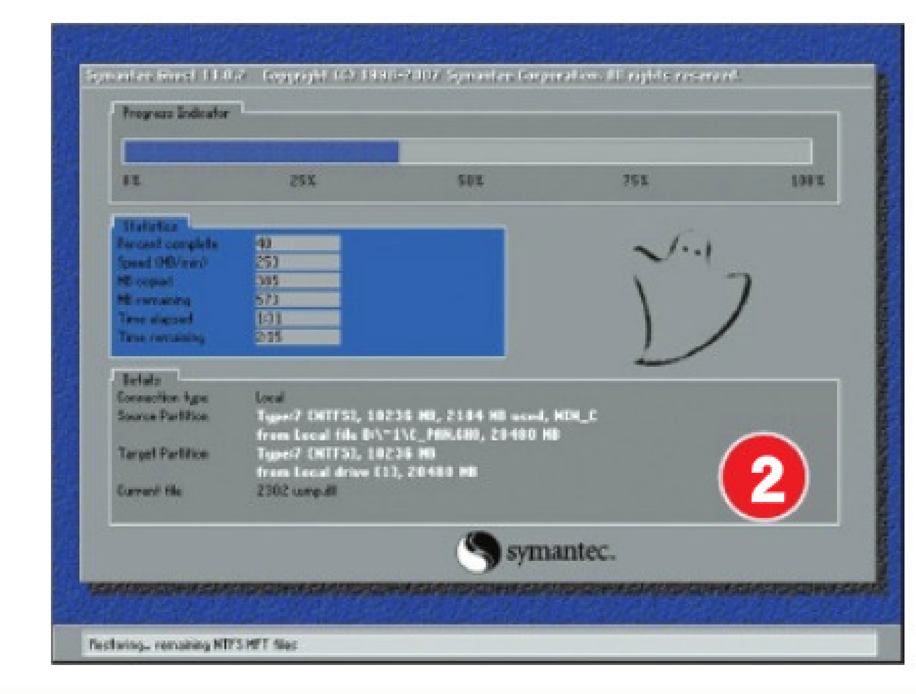
单系统备份

虽然Ghost操作的复杂性和危险性并存，但它确实是最佳的磁盘备份工具之一。如果只利用Ghost进行操作系统备份，许多修改版本的Ghost工具可将操作的复杂性和危险性降至最低，推荐给用户使用操作最简化的“一键Ghost”工具（http://www.onlinedown.net/soft/33492.htm）。“一键Ghost”工具分有4个版本，其区别只在于程序安装介质的不同，其实际操作没有根本的区别，以硬盘版为例：

1.首次启动“一键Ghost”工具，软件会自动扫描是否存在“一键Ghost”的系统备份，如果不存在则会建议用户备份操作系统（图1）。

2.用户仅仅只需要点击“备份”按钮，操作系统就会重新启动并进入Ghost界面，自动完成系统分区的备份工作，备份镜像被默认放置在磁盘的最后一个分区（图2）。



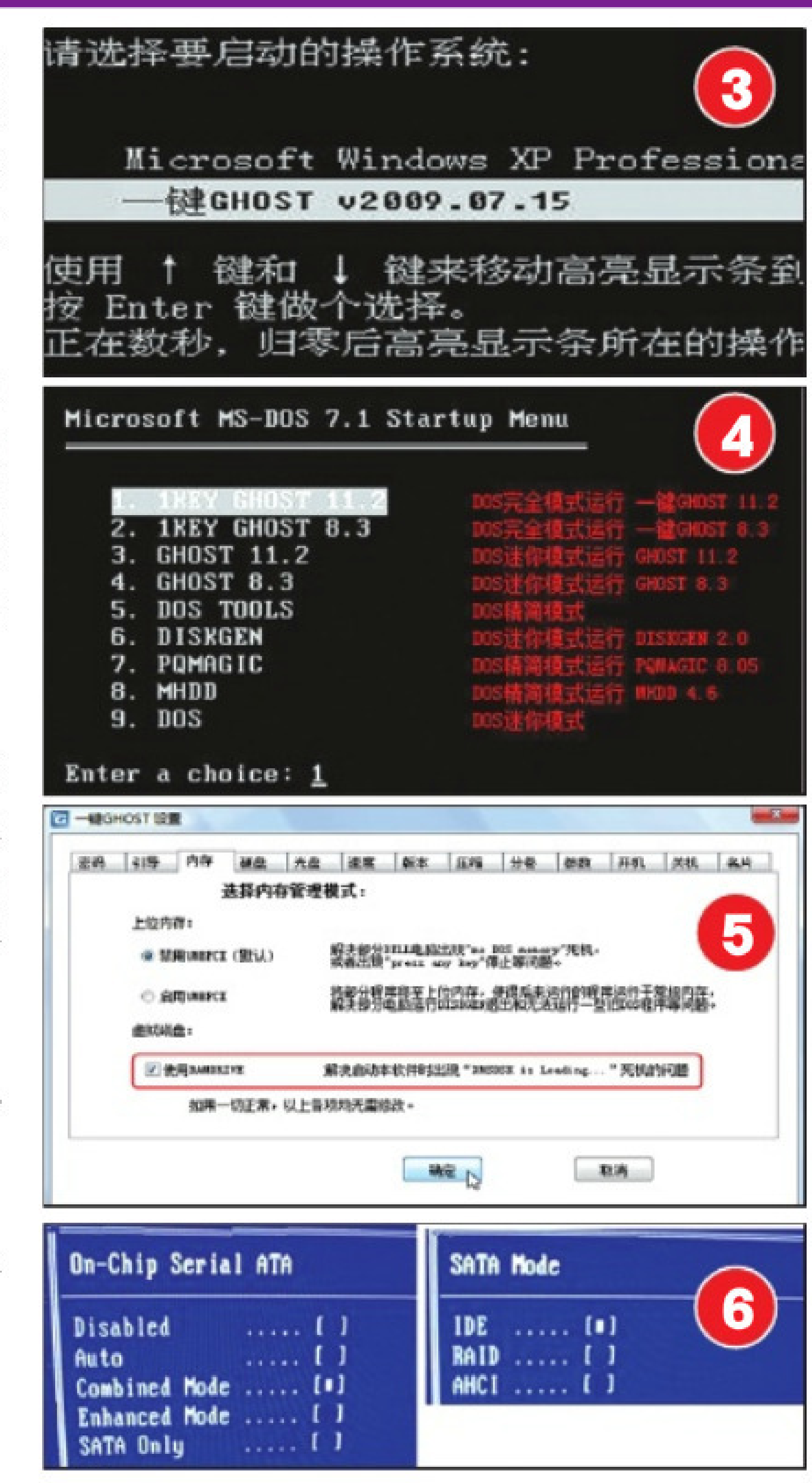


3.尽管用户无法在Windows系统中直接查看到“一键Ghost”工具产生的备份镜像文件，需要恢复系统时只要再次启动“一键Ghost”工具，选择“一键恢复系统”（若无备份镜像文件是灰色不可选）并点击“恢复”按钮，操作系统就会重新启动并进入Ghost界面，自动完成系统分区的恢复工作（图3）。

4.如果原有操作系统损坏到已无法进入图形界面，或由于Vista/Win7启动管理器导致无法直接启动“一键Ghost”，那么用户可在WinXP启动菜单手动选择“一键Ghost”启动项，同样可进入Ghost界面自动完成系统分区的恢复工作（图4）。同样“一键Ghost”也可通过启动菜单进行系统备份，事实上“一键Ghost”启动时会自动判断系统镜像文件是否存在，如果不存在对应的GHO文件，软件就会自动进入“备份”提示窗口。

5.在整个操作系统的备份/恢复工作中，用户操作仅仅只是一次点击而已，前提是“一键Ghost”能启动进入Ghost界面并正确读取磁盘。如果出现软件无法正常启动进入Ghost工具界面，那么用户应该点击“一键Ghost”的设置按钮，设置软件的引导模式和内存模式，可解决大多数DOS引导的兼容性问题（图5）。

6.如果软件已正常引导DOS并进入Ghost工具界面，却无法正确读取到任何磁盘信息，那么应该点击“一键Ghost”的设置按钮设置软件的硬盘模式，可解决Ghost读取仅有SATA接口硬盘并设置在非兼容性模式下的读取问题。另一个折中的办法是在主板BIOS中将SATA接口设置成“Compatible（兼容模式）”或“IDE（ATA模式）”（图6）。



多分区备份

“一键Ghost”工具安全简易，操作前提是建立在软件默认备份/恢复磁盘C分区的基础上，换句话说用户需要备份的操作系统也必须安装在磁盘C分区。随之而来的问题是，如果用户需要备份的操作系统并不在C分区，例如说安装了多系统的用户，一键备份/还原操作也就成为泡影，用户只能进入Ghost界面完成指定磁盘分区的备份/还原操作，也就是说仍然必须掌握Ghost工具和磁盘分区的相关知识。因此对于安装了多窗口系统的用户而言，Vista\Win7自带的备份工具才是最简单易行的备份手段：

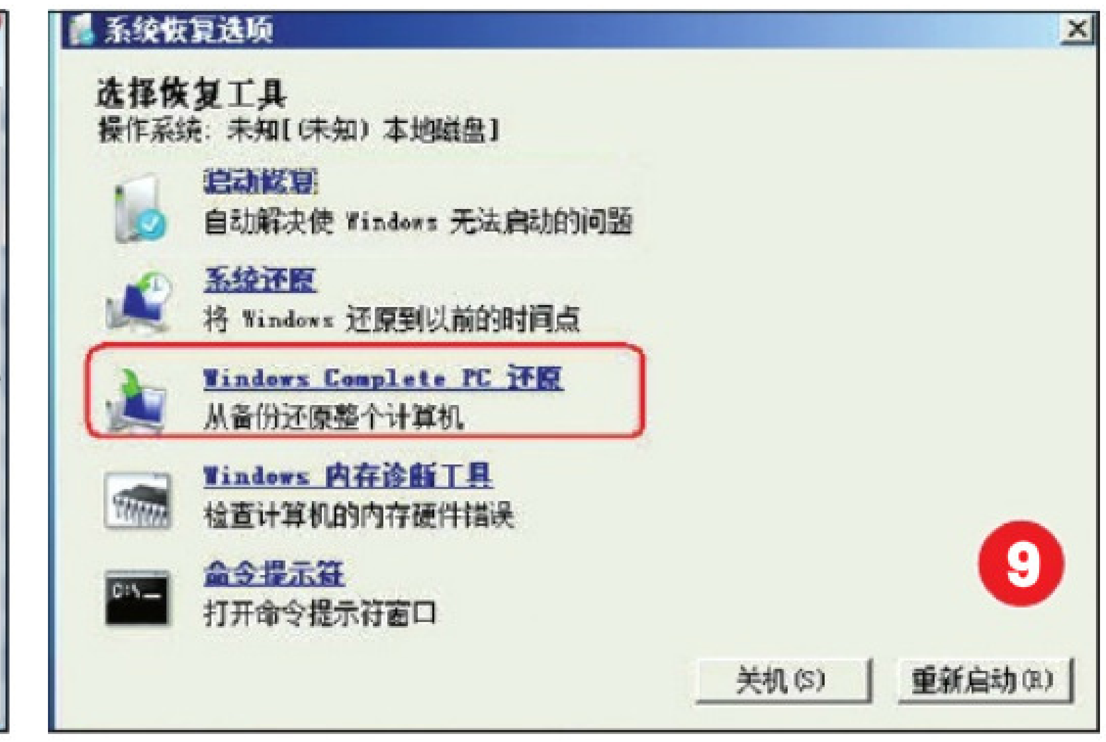
1.进入控制面板即可打开“备份和还原中心”，点击界面中“备份计算机”按钮，即可进入系统备份操作界面，用户可选择将备份文件存储在本地硬盘，或是直接烧录在光盘中（图7）。

2.在选定备份存储位置后，即可进入备份对象磁盘的选择界面。这里用户虽然可选择添加非系统磁盘分区一起备份，但显然不如Ghost可单独备份每个磁盘分区那样灵活强大。不过用户可看到对于多系统并存的计算机，Vista\Win7的备份工具会自动将多系统的分区自动添加到备份对象，而且是灰色不可取消的，不可能出现误操作，从简单易行和安全性上确实最适合普通用户的需求（图8）。

3.当需要恢复操作系统备份时，用户需要用Vista/Win7的安装光盘启动计算机，进入系统安装界面后点击下方的“修复计算机”。在系统恢复选项中点击“Windows computer PC还原”，然后根据恢复向导的指示放入备份文件的光盘，或指定备份文件存放的存储位置，即可完成操作系统的还原工作（图9）。如果Vista/Win7系统中预安装了恢复选项，也可通过按F8键进入启动菜单，直接从硬盘上启动恢复选项。





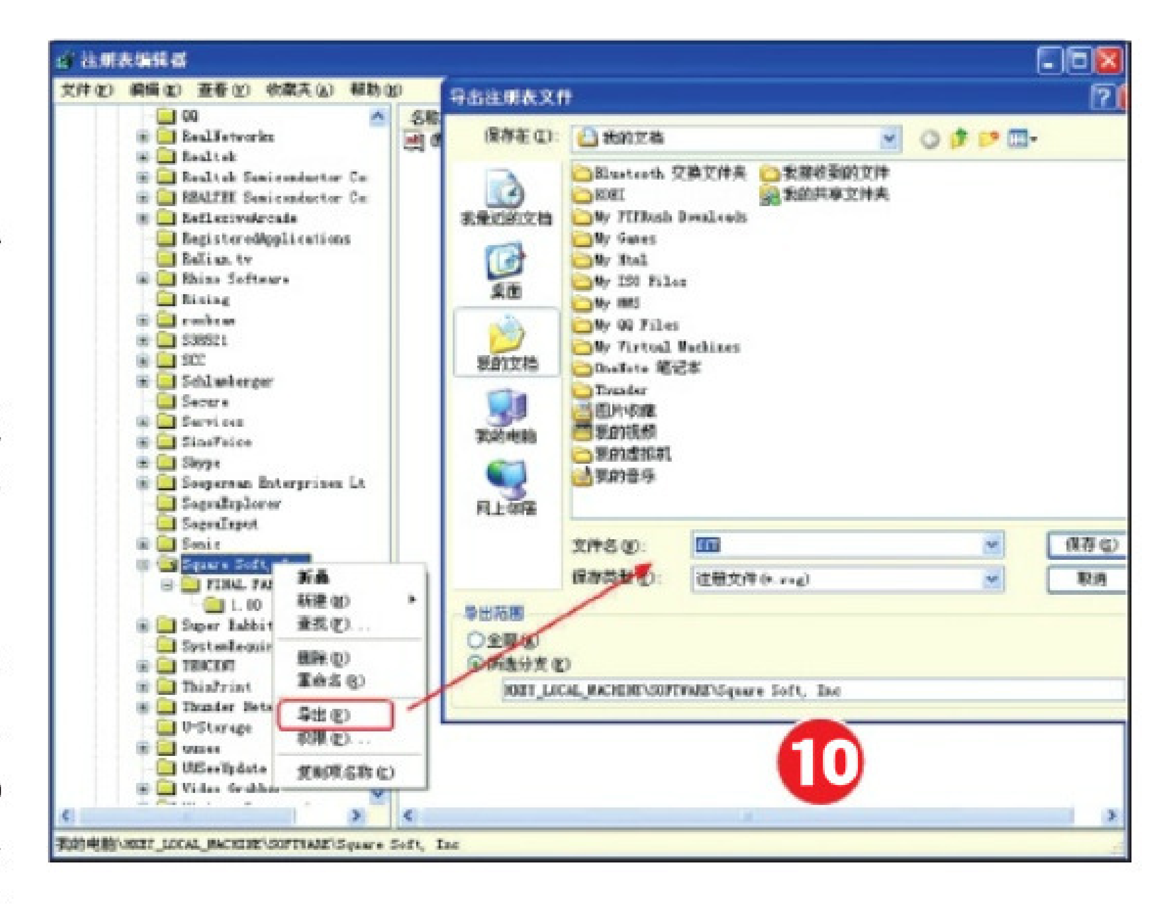


注册表和驱动备份

注册表备份

备份注册表，掌握正确备份/恢复注册表的方法，用户可迅速解决计算机的软故障，如快速恢复软件配置、解决病毒修改的文件关联、修复系统启动环境等一系列任务。例如说重装或还原系统之后，对于原来安装在非系统分区的软件工具，如果有之前的软件注册表信息，直接还原注册表可免去重新安装和配置软件的繁琐过程。虽然能备份/还原注册表的工具软件很多，但工具备份的注册表常有诸多问题，例如采用非标准格式、隐藏备份存放位置、只能备份整个注册表等问题，因此绝不推荐用户使用任何工具来备份注册表，手动备份注册表才是真正有效的方案：

1.点击“开始”菜单中的“执行”命令，键入“regedit”回车打开注册表编辑器，在“注册表”菜单中选择“导出”命令，接着选择注册表备份的路径，然后输入注册表备份文件的名称，单击“保存”按钮，即可将相应的注册表键值备份成为REG文件（图10）。

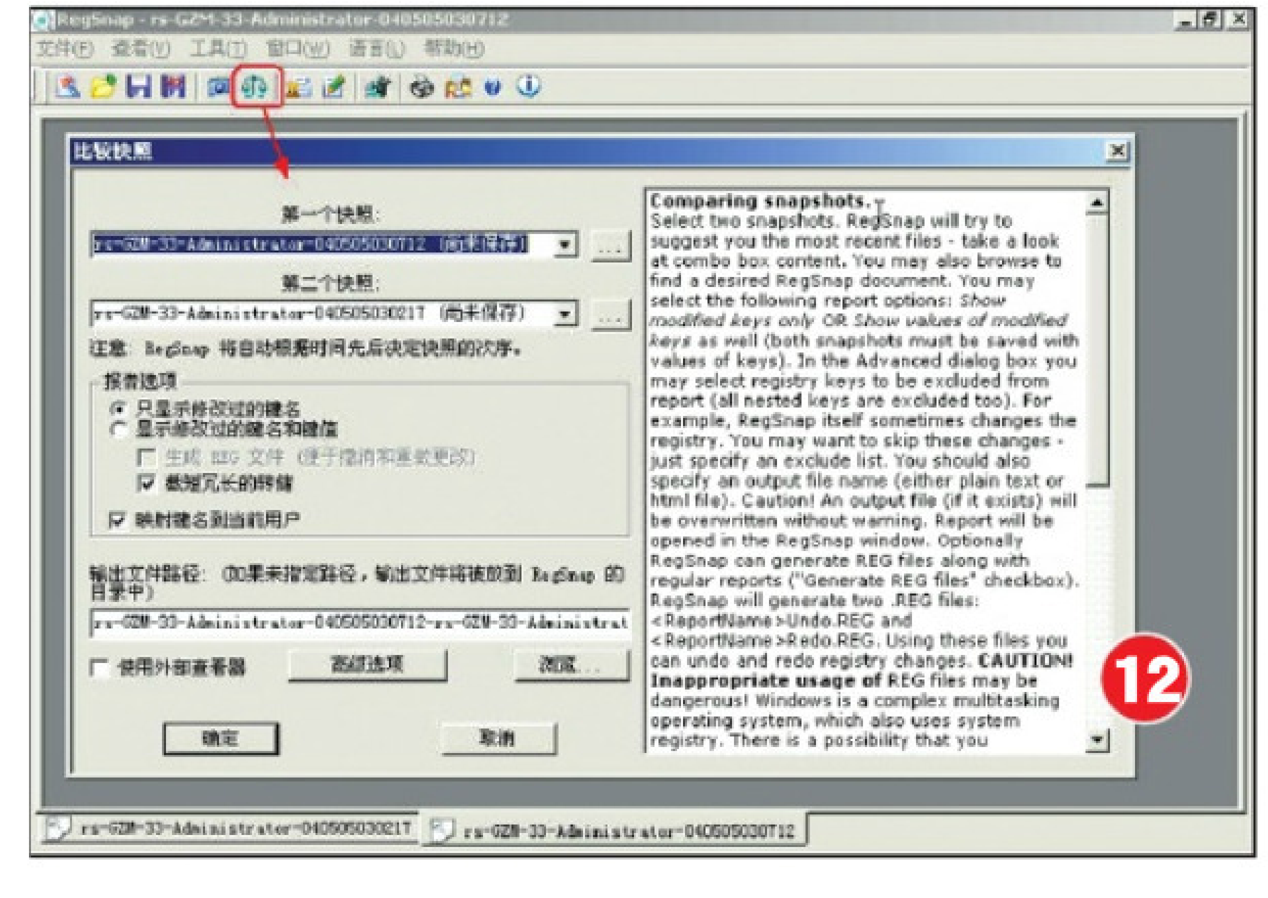


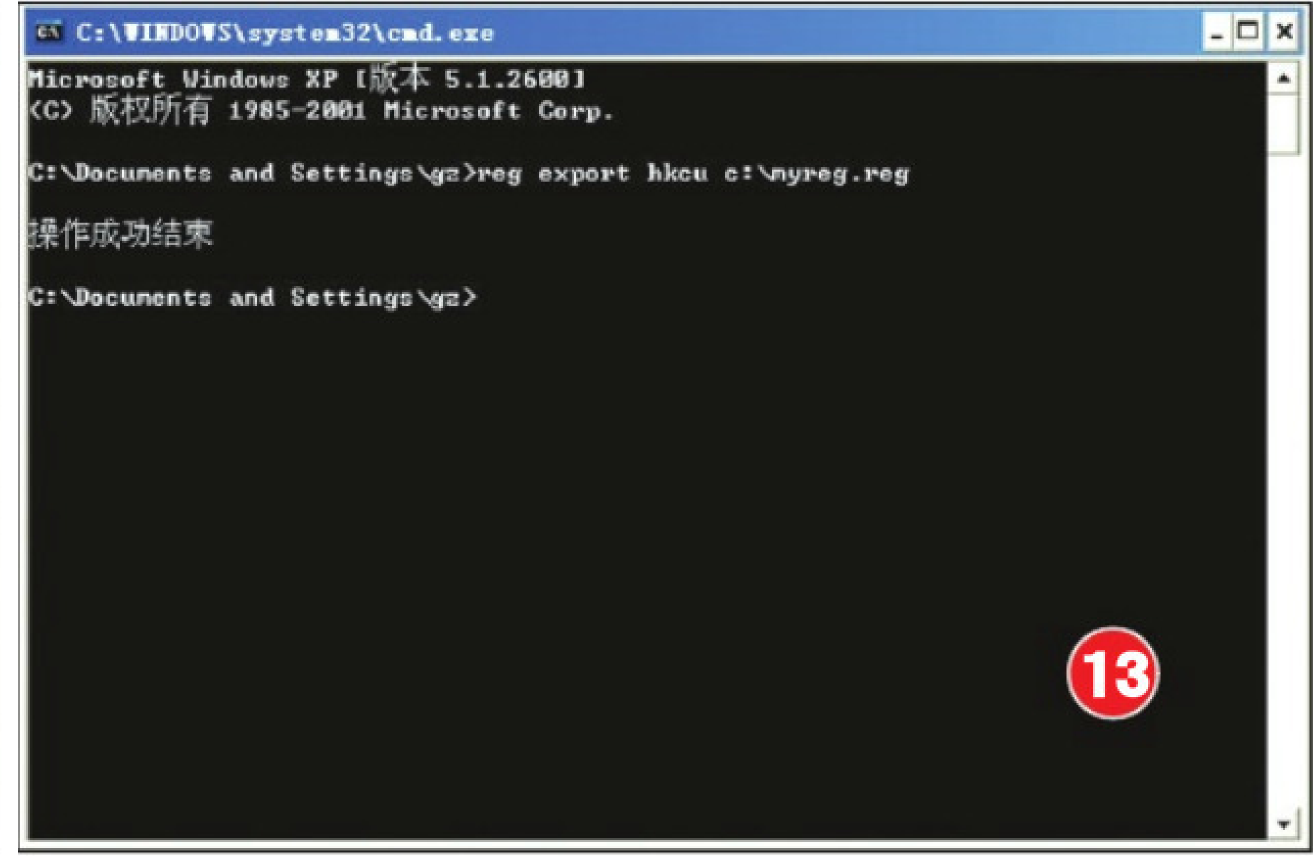
2.要还原备份的注册表REG文件更简单，甚至不需要打开注册表编辑器选择“导入”菜单，直接双击即可将reg文件的内容导入到注册表（图11）；



3.显然备份/还原注册表的操作很简单，复杂的是如何获得需要备份软件或系统设置所对应的注册表键值。其实用户只要简单借助软件反安装管理工具或注册表监视工具即可，例如Ashampoo UnInstaller或Regsnap等，利用软件安装或系统设置前后的注册表快照对比，即可轻松获得备份软件或系统设置所对应的注册表键值（图12）。

4.如果希望通过备份注册表来快速修复系统环境，那么当系统良好执行时备份注册表的两个分支[HKEY_CURRENT_USER]和[HKEY_LOCAL_MACHINE]，两者分别包含用户的个人喜好设置、所用的软件的设置等个人数据，及系统中各项重要的核心设置数据。可利用上文的注册表编辑器导出备份，也可在命令行模式输入“reg export hkcu c:\myreg.reg”“reg export hklm c:\sysreg.reg”来备份两个分支，掌握命令行的备份/还原很有必要，因为一旦系统错误无法进入图形界面，用户可在命令行模式下输入“reg import c:\myreg.reg”导入注册表，通过还原注册表来恢复图形环境才能进入下一步的系统修复工作（图13）。





驱动备份

如果用户重装的某些计算机缺乏互联网环境，无法联网搜索硬件驱动，也没有本地存放的驱动程序，那么用户必须先备份已安装在操作系统中的硬件驱动，通常情况下用户可选择使用驱动备份软件工具，例如驱动小帮手（http://www.qudong360.com/index.asp）：

1.驱动小帮手启动后会自动扫描计算机中已安装的硬件驱动程序，用户只要简单勾选希望备份的硬件驱动程序，点击备份到本地或网络硬盘，即可将对应硬件驱动程序打包存放在本地或网络硬盘（图14）。

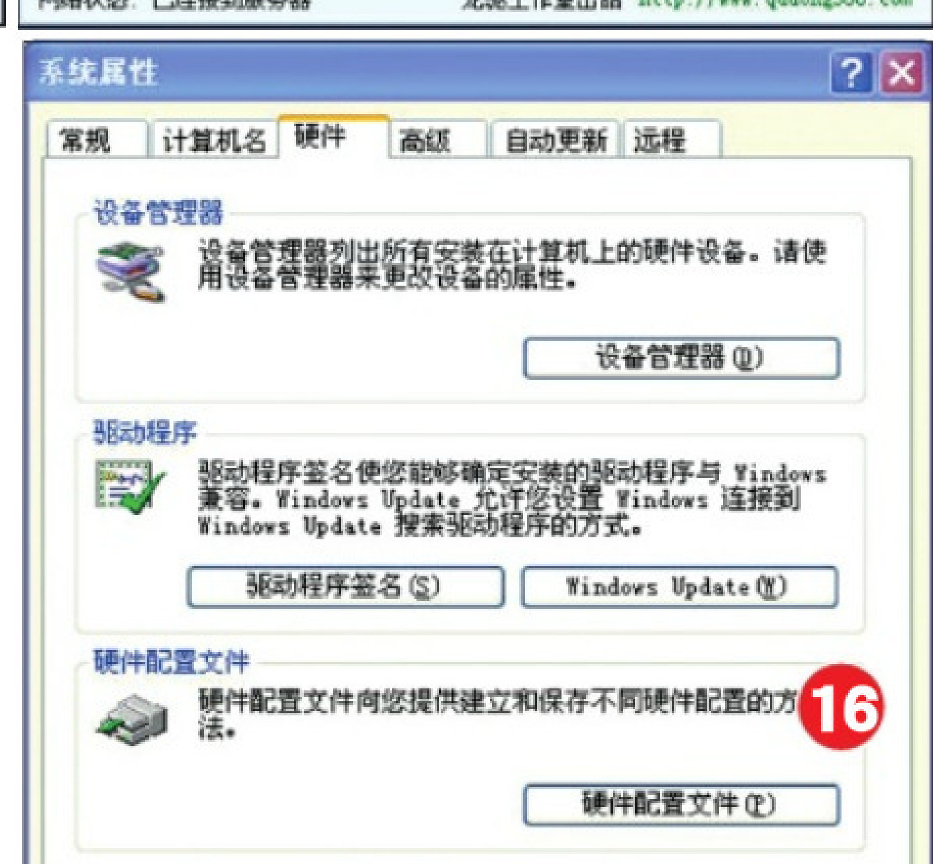




2.还原驱动可使用驱动小帮手还原功能，也可在新系统扫描到新硬件时，指定备份的硬件驱动程序，当然用户要事先将这些备份驱动包解压，成为完整驱动程序的文件夹（图15）。

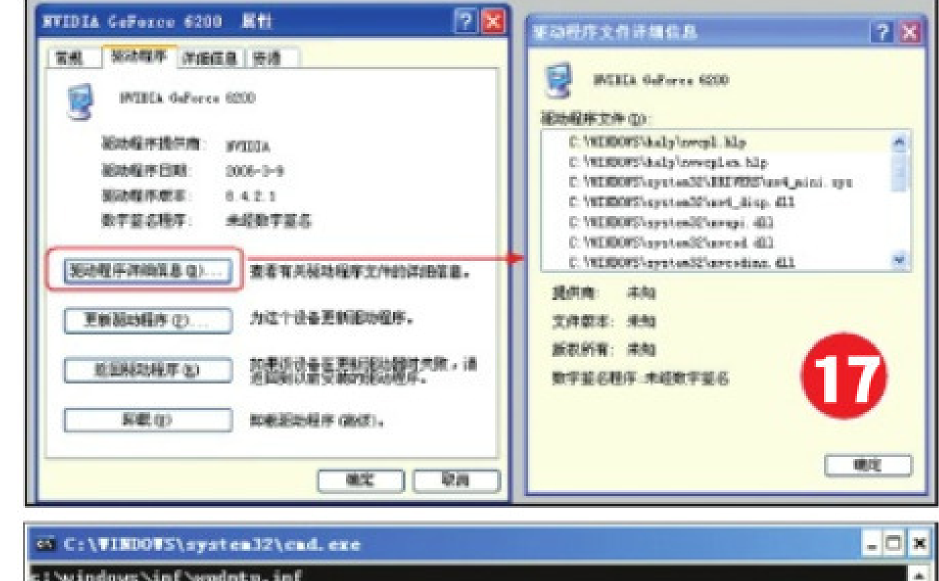
手动搜索驱动

如果用户碰到更为苛刻的装机环境，既缺乏互联网也没有驱动备份工具，或驱动备份工具无法正确完成某个硬件的驱动备份，那么唯一的选择就是不依靠任何软件，手动查找出硬件驱动程序完成备份：

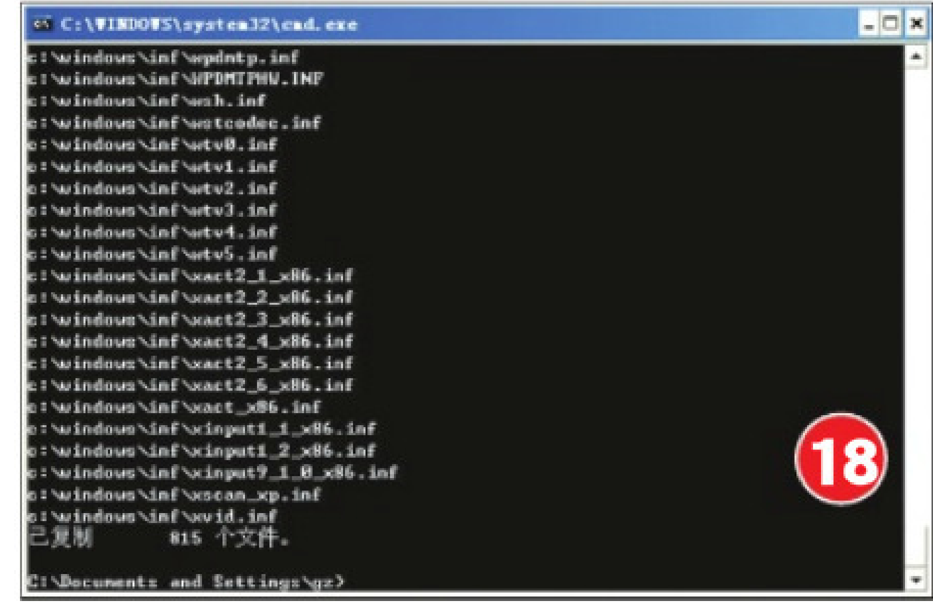


1.右键点击“我的电脑”选择菜单“属性”，在“属性”对话窗口中切换到“硬件”标签页，点击“设备管理器”按钮打开硬件设备管理器（图16）。

2、右键点击设备管理器中硬件设备，选择“属性”菜单项，在硬件属性窗口中切换到“驱动程序”标签页，点击“驱动程序详细信息”按钮，用户即可查看到硬件正在使用的驱动程序文件（图17）。问题是如何正确的安装它们？这由驱动程序附带INF文件决定，因此剩下的关键是找出硬件对应的驱动INF信息文件。



3.点击“开始”菜单中的“执行”命令，键入“CMD”回车打开命令行工具。在命令行界面中输入命令“copy c:\windows\inf*.inf m:\temp*.txt”，这样将操作系统驱动信息文件夹中所有INF文件转换成为TXT文本文档，并存放在非系统M分区上（图18）。

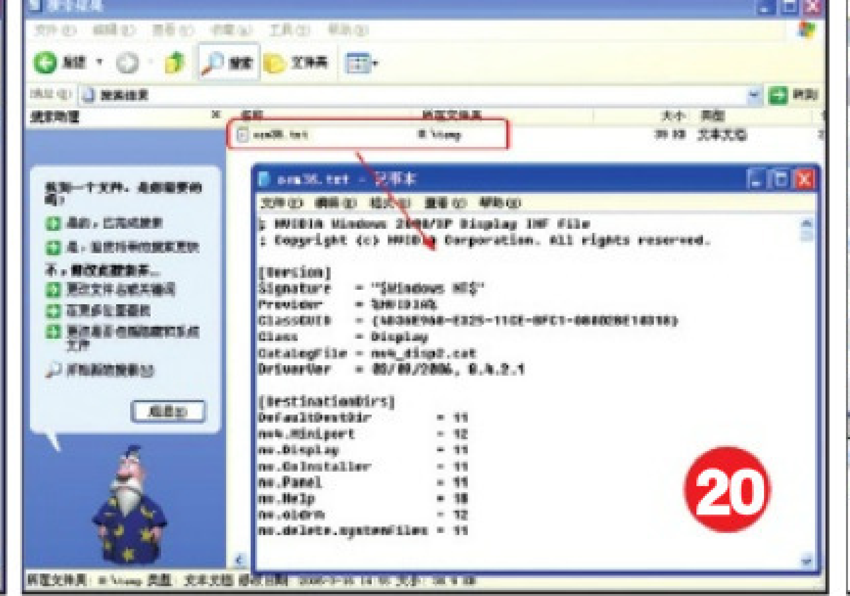


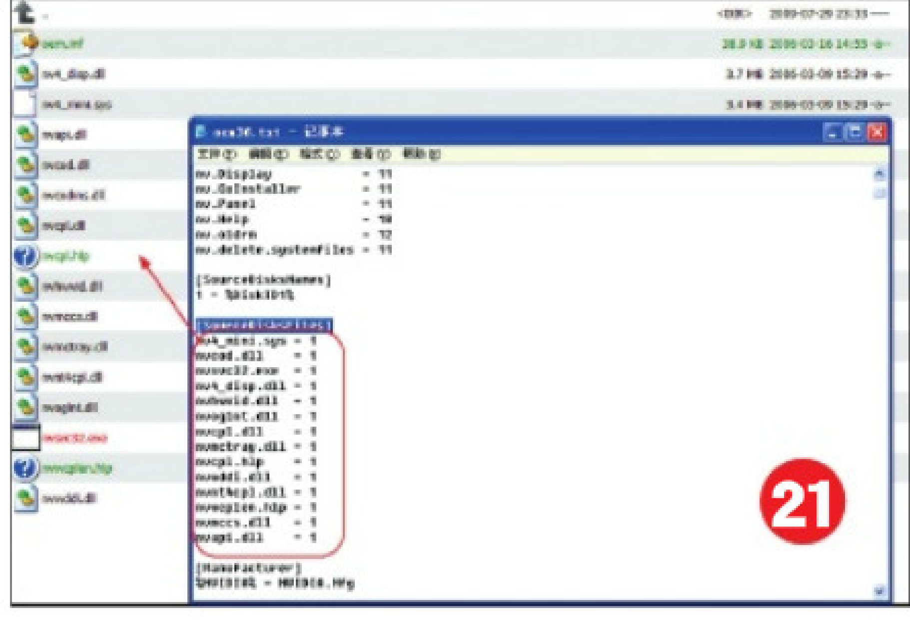
4.使用操作系统自带的搜索功能来搜索“m:\temp”文件夹，并且设定为搜索文档中的某个词组。这里关键词正是第二步用户在驱动程序详细信息中查看到的硬件驱动程序文件名，例如填入显卡的某个驱动文件名“Nvapi.dll”（图19）。

5.通常用户会得到一个搜索结果，使用文本编辑器打开这个文本，文本开始的注释证明这正是我们需要寻找的显卡驱动程序的INF信息文件（图20）。

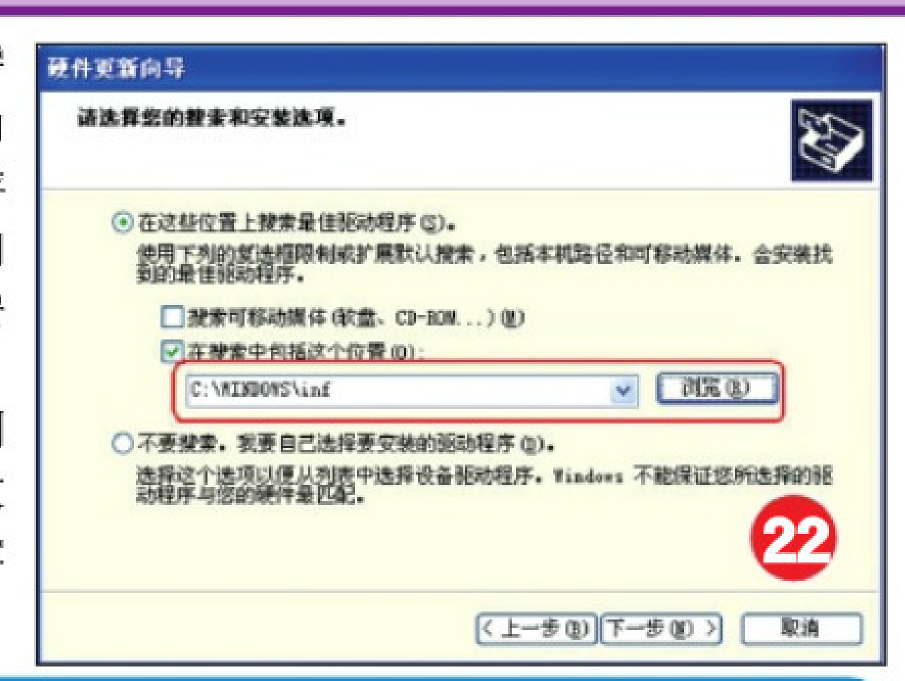
6.在INF信息文件中搜索“[SourceDisksFiles]”字段，即可获得驱动程序中驱动文件名，这些文件应该和驱动程序详细信息中是一致的，如果有差异也要将差异结果记录下。在系统Windows文件夹下搜索所有这些文件，将这些文件和查找到的INF文件放置在同一个文件夹，也就完成了对应硬件的驱动程序手工备份（图21）。







7.如果用户并不想精确提取某个硬件的驱动程序，只是装机时临时被迫需要使用原有计算机上安装的硬件驱动，那么有个更加快捷方便的方法。硬件的驱动文件由INF文件、VXD文件、SYS文件等构成，而这些文件一般都分别存放在Windows文件夹下的“System”“System32”“Inf”文件夹中，把它们全部拷贝出来并放到非系统分区同一文件夹下，当重装系统发现新硬件需要安装驱动时，只要指示安装程序的搜索改文件夹即可正确安装该设备（图22）。这个方法最大的优势是超级简单快速，缺点是不一定能正确安装所有硬件，例如通用摄影头的主程序“VM_sit.exe”放置在Windows文件夹，仅仅这3个文件夹的文件并不见得包含所有硬件的驱动文件，因此这个方法需要用户灵活掌握，某些特殊的打印设备其驱动文件甚至不在系统文件夹中。



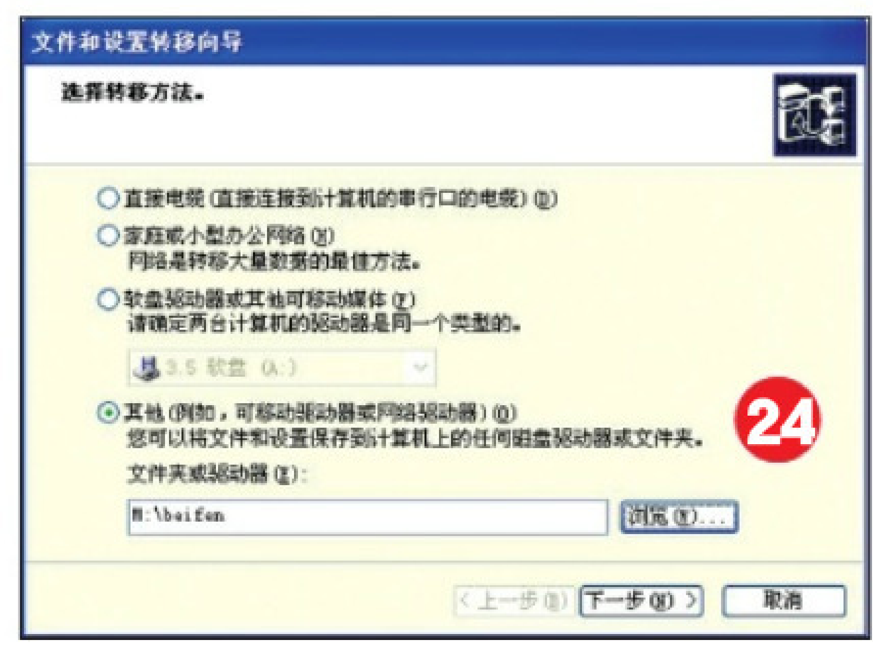
个人数据备份

系统、驱动等即使缺乏备份文件，只要耗费点时间和资源还是能恢复，而个人数据则是独一无二的，大多数也是不可恢复或需要极长时间积累才能恢复的，因此计算机上最需要备份的就是个人数据。这时对于普通用户而言最困难的部分来了，哪些文件才是那些需要备份的个人数据？其实大多数用户往往都忽视了Windows系统附带了极好的备份方案，即“文件和设置转移向导”：

1.点击“开始”→“所有程序”→“附件”→“系统工具”→“文件和设置转移向导”，对于备份而言应该选择“旧计算机”选项进入下一步（图23）。



2.向导工具能提供多种数据迁移方式，如果是直接转移计算机设置当然是直连和网络转移方便，但是对于备份而言选择本地存储才能达到备份个人数据的目的（图24）。



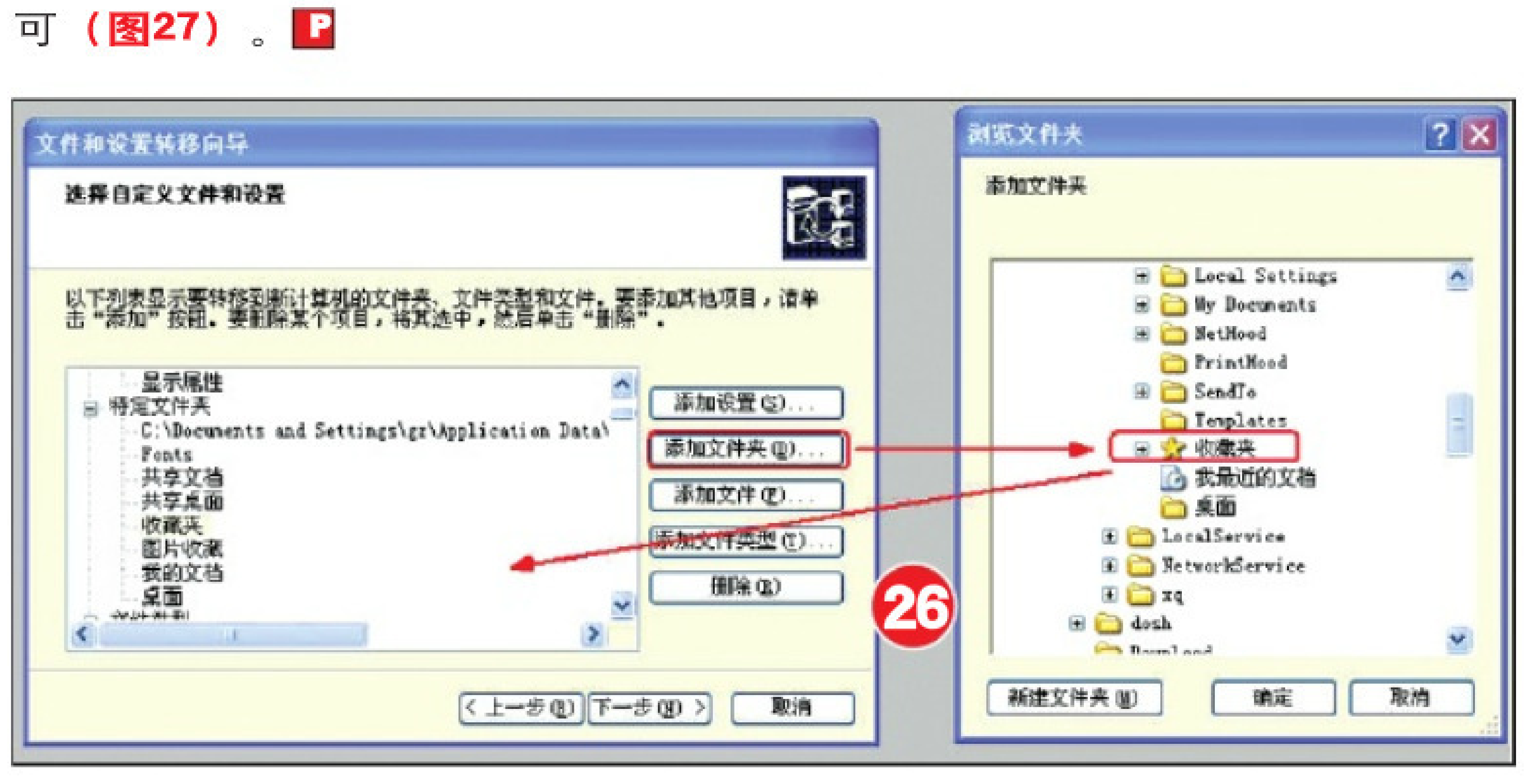
3.在接下来工具所提供的转移项目中，默认包括了系统自带软件的设置、存储在系统个人文件夹中的个人数据，如果用户希望自定义备份的项目，必须勾选选项“单击下一步时由我选择....”（图25）。

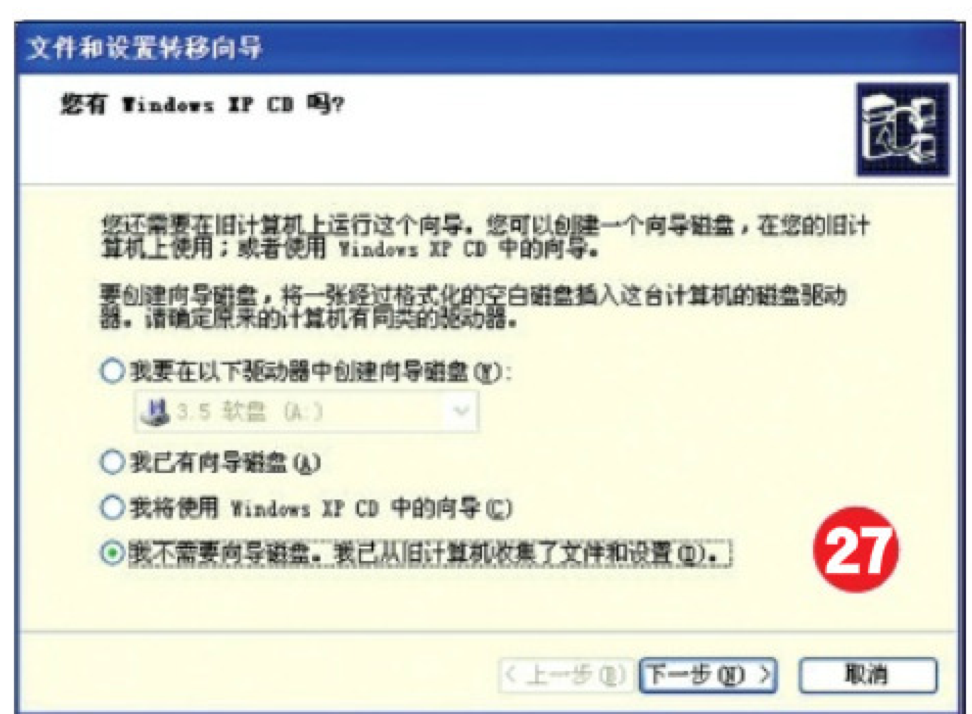


4.在自定义文件和设置窗口中，用户能通过添加文件夹和文件按钮来添加备份项目，这里打开的浏览窗口能显示隐藏的文件夹和文件，例如说添加上默认没有包含的收藏夹项目，当然这仍然要求用户对于个人数据存放位置有基本认识（图26）。

用户可牢记一点，如果在存储文件时用户没有主动改变其存储位置，它都被默认存储在系统个人文件夹下，通常也就是系统C分区的“Documents and Settings”下以用户名命名的子文件夹，而且许多软件默认的存储位置也在此文件夹，例如游戏《英雄无敌Ⅴ》的游戏存档文件。因此用户应该在这个文件夹下寻找对应的个人数据，大多数情况下即使普通用户也应该能通过文件夹或文件的名称判断对应的个人数据，如果实在缺乏这种能力或时间耐心，将“Documents and Settings”文件夹整个添加进转移向导是个不会错失任何数据的简单办法。

5.向导工具收集所有指定项目的数据之后，将其打包压缩放置在之前指定位置，用户可将备份文件转移或拷贝到任意位置，U盘、光盘、网络……需要恢复时再次执行“文件和设置转移向导”，选择“新计算机”导入备份文件即可（图27）。





工具快报

虽然微软已确定Windows 7将于10月底全球正式发布，但RTM版的放出已让“正式版”成为既定事实。笔者近日在不少论坛看到，Ultimate版的简体中文版Win7已然可下载（当然也是RTM），看来不用等到10月底，很多用户的操作系统就已旧貌换新颜。本栏目这两年来一直使用WinXP为标准操作系统，既因为Vista有一些众所周知的毛病，同时也是对大家所使用操作系统的一个统计性估计（WinXP用户应当还是最多）。不过随着Win7的逐步普及，本栏目也会很快跳转到新的平台。回想WinXP作为一个主流操作系统，居然已陪伴了我们将近8年，相信再过多年后回想，会发现这是一段漫长而无法忘怀的记忆。

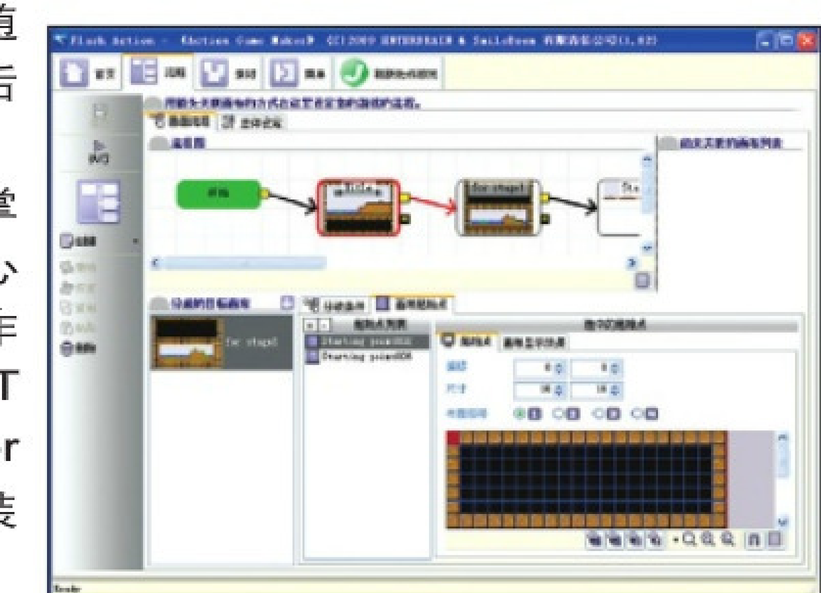
■北京 淮阳客

做自己的动作游戏——Action Game Maker 1.02

□大小：169MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://home.cs-cn.net/?p=169

来自于日本EnterBrain公司的一款Flash游戏原创制作软件，与我们以前看到的“RPG游戏制作大师”不同，这款软件的目标是动作类游戏，覆盖跳跃动作、ARPG和射击等3种类型。它同样不需要玩家有任何游戏开发编程技能，只要简单组合流程、素材和菜单、游戏场景等4类元素，就能开发出自己原创的动作类游戏。不过尽管如此，要上手这款制作软件还是有一定难度。笔者建议首先应研究一下安装包中内置的几个游戏方案：在首页选择“继续工作”，然后再选择并打开已有方案。另外，游戏内置有英文版的帮助说明文档，可通过“首页”→“帮助说明”打开。总体来讲创作步骤是这样的：你需要在“流程”中新建游戏场景并将它们连接起来，之后分别设计各个游戏场景，将素材和菜单逐一加入；游戏设计过程中可随时点击“执行”来预览，完成后可将其导出为最后成品；不过，细节上仍有许多东西需要学习掌握，这就要看你自己的能力和耐心了！祝你也能开发出有趣的游戏作品！最后说明：这款软件需要.NET Framework 2.0及DirectX End-User执行库的支持，后者的下载与安装可参考下载页面中的说明。



每日墙纸有求“必应”——Bing Downloader 2.0

□大小：181kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://bing.codeplex.com/Release/ProjectReleases.aspx?ReleaseId=30433



自从微软推出新的“必应”搜索引擎（http://bing.com）以来，每天该引擎主页所使用的背景图片就吸引很多用户的关注。原因在于这些图片不仅漂亮美观，而且都是“有故事”的：通过页面上的热区链接，你可获得与图片相关的知识、文化背景、新闻资讯等，微软也借此展示了新的Bing引擎在图片、视频、新闻等方面所使用的新技术和新界面。这款软件就是Bing背景图片爱好者所开发的一款纯Fans作品，其功能非常简单：只要启动软件，它就会自动下载Bing当天在美国站、日本站及国际站的背景图，下载完成后，点击缩略图可显示原图。背景图下载后全部放在与主程序同路径的BingImages文件夹中，如果你想把它们作为当前壁纸，就到这个文件夹下去寻找吧（不过这些背景图的分辨率都是958×512，因此设成桌面一般都需拉伸），若是发现有兴趣的图片，不妨登录当日的Bing引擎去看个究竟。最后注意该软件需要.NET Framework 3.5执行库支持。

字幕编辑助手——Subtitle Edit 2.7

□大小：712kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.fixdown.com/china/Multimedia/download_14083.htm



一款功能全面、操作方便的字幕编辑软件。它支持常见的SRT、SUB、SMI、MPL及特殊TXT格式的字幕文件，可从MKV文件中直接导入字幕，另外它还能识别并导入VobSub SUB/IDX二进制字幕。在文件编码方面，它支持UNICODE和UTF，并且能自动识别字幕编码。软件的字幕编辑功能功能非常强大，具有列表视图和源视图两种编辑模式。其中源视图下可直接编辑字幕文本，而在列表视图下，字幕被逐行分割，你可调节每行的开始时间与时长，对文本进行编辑，推迟、提前显示某行，同时还能生成非常有意思的打字特效和卡拉OK特效（后者需有对应的字幕格式支持，例如SRT）；可合并、分割字幕行，对整个字幕以某时间点进行拆分或追加新的字幕；另外，它的批量操作功能也很方便，可选择多行（不一定要上下相邻）或全部字幕进行时间调整、设定字体特效等操作；它还可调整字幕的帧率，具有边看视频边调整字幕、左右对照视频调整字幕的功能。不过，软件在播放视频时有时会显示下载编码失败，如果你确定能用Windows Media Player播放该电影，那么不要理会提示，直接点播放按钮就好。

降噪大师——Noise Ninja 2.3.2

□大小：1.46MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://picturecode.cachefly.net/downloads/NoiseNinjaSetup_Win32_2_1_2.exe

非常好用的一款图片降噪插件，因效果出众受到很多专业摄影师的青睐。配合Photoshop使用时，只要将下载压缩包中的文件解压到Photoshop安装目录的Plug-ins文件夹（可新建文件夹再放入），启动Photoshop即可在“滤镜”菜单中看到“PictureCode”→“Noise Ninja”子项。这款插件的大致使用方法如下：1.选定区域并应用该滤镜，软件会自动检测噪点配置，当然你也可在“配置”选项卡中载入特定相机的配置文件（本下载没有附带，请自行到网上寻找）；2.在“滤镜”选项卡下设置降噪的强度、平滑、对比度、颜色、USM等参数；3.降噪到合适程度时，你还可到“噪点画笔”选项卡之下设置蒙版画笔，然后用它在效果图上清除你认为不需降噪或降噪过度的部分区域，以求达到更精细的调节（所谓“蒙版”，可简单理解为画过的地方变透明，这里相当于在效果图层上添加了一层蒙版，而效果图层之下是原图层，因此蒙版上画过的地方会“透”出原图层），注意使用蒙版画笔时，可随时点击效果图右侧中央的两个图标，分别显示原图层和蒙版图层。



Google文件备份转换——GDocBackup 0.3.2

□大小：190kB □授权：免费 □语言：英文

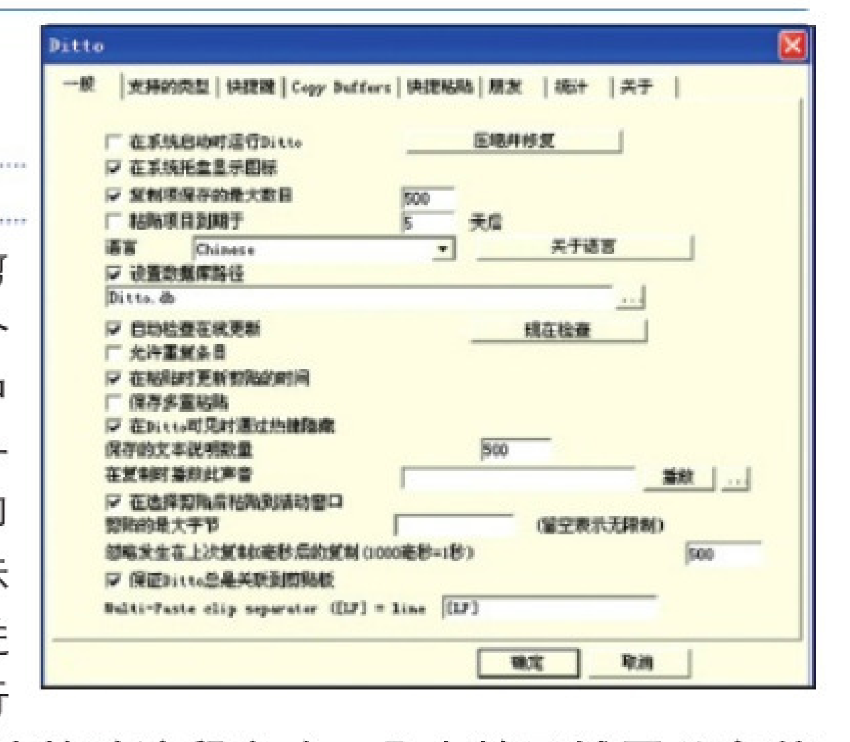
□下载：http://code.google.com/p/gdocbackup

相信读者中肯定有不少已在使用Google Docs来编辑、存储自己的办公文档。将文件存储在网上固然好处多多，但一旦发生断网或其他原因的连接问题，可就会让你干着急了！因此还是定时将这些在线文档备一份在自己的硬盘上吧。这里推荐的这款软件使用很简单，只要设置好用户名、密码及备份目录，按下“Exec”按钮，就能将服务器上所有类型的Google文件下载到本地。下载的同时，它还能对文档进行自动转换，默认状况下自然是转成DOC、XLS、PPT格式，但你可也选择将它们转换为RTF、ODT、PGN、PDF、TXT、CVS等格式，只要在Config对话框的“Export format”选项卡下进行设置即可。下载的文档会保持你在Google Docs服务中使用的目录结构，同时它还有一个智能识别功能，若发现某项目之前已备份，那么它就会自动跳过。最后注意，软件初次启动时会先弹出Config设置对话框，出于安全考虑，其中的密码默认是不可填的（在连接时会需要你填入密码），若希望每次连接自动登录，可点选“Remember”再输入密码。

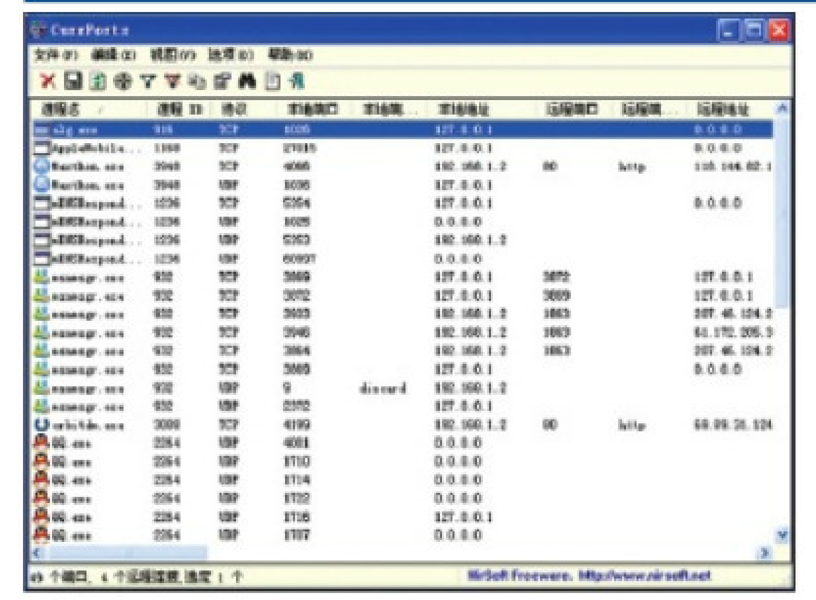
开源多重剪贴板——Ditto 3.16.8

□大小：1.96MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/page/38315.html



功能很丰富的一款免费剪贴板增强工具。它除了具备同类软件中的多重剪贴、快捷粘贴窗口功能之外，还有以下特色功能：1.合并粘贴，该功能可将多个剪贴板记录合并后再一次性粘贴；2.纯文本转换，如果是从网页或Office文档中复制文字，一般都会带上格式，当粘贴到同样支持格式的编辑器中时，格式会一并带入，但有时你希望去除格式只粘贴纯文本，这时只要用Shift+Enter键粘贴即可；3.已记录剪贴板记录快速搜索，虽然剪贴窗口只显示最新10条记录，但实际上软件保存了之前的数百条记录（可自行设置该数目），你可随时对这些记录进行快速搜索；4.命名粘贴，该功能可将某段文本永久保存起来，并且可对其进行快捷文本设置，这样当你按下命名粘贴快捷键，再接下来输入快捷文本，就能快速粘贴该段文本；5.支持局域网共享剪贴板，对于网络协作工作而言，这也是另一个快捷发送文本的方法。软件初次启动为英文界面，请通过“Option”配置面板→“General”→“Language”选择“Chinese”语言文件。另外软件默认字体显示中文字是“躺倒”的，请在设置中将“快捷粘贴”下的字体改为中文并重启软件。



网络端口一目了然——CurrPorts 1.66

□大小：61kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://download.pchome.net/19316.html

由Nirsoft出品的又一款列表类型的小软件，这次列表的内容是机器上所有打开的TCP、UDP端口。列表项中除了常见的进程名、协议、本地端口、远程端口、远程地址等内容之外，还包括了进程路径、公司、进程自身创建时间、模块文件名、窗口标题等，如果端口由某系统服务打开，还能在列表项中找到服务名。软件支持过滤操作，并提供了一个专门针对窗口过滤的操作，只要按住工具栏上的第四个靶状图标，将其拖拽到某打开的窗口，就可只显示该窗口所打开的端口（要清除过滤请点击工具栏上第六个图标）。软件支持自动刷新端口，在菜单“选项→自动刷新”中设置刷新时间即可。除了显示信息之外，通过右键菜单，软件还能分别关闭所选项目的TCP连接和它所对应的进程。另外，软件还提供了一系列的命令行选项，能实现较灵活的操作，有兴趣的朋友请查看下载包中的CHM帮助文档。P



“表情党”的最爱——QQ表情宝盒

□版本：2.0　□大小：2.28MB
□授权：免费软件　□作者：qqfacebox.com
□平台：Win2000/XP/Vista　□注册费用：无
□未注册限制：无　□主页：http://www.qqfacebox.com
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/52085.html

说明：非常适合QQ聊天“表情党”用户的一款软件。它收集了数以千计的QQ表情及特殊字符供你调用，分类排列，免去你手动收集和下载的辛苦与麻烦。最实用之处在于，软件提供了非常人性化的调用方式：它会自动检测QQ聊天窗口，当该窗口位于桌面最上层，即获得了输入焦点时，它的表情窗口就会自动出现并停靠于聊天窗口的两侧（具体停靠在哪一侧可在软件的系统设置中更改），这时只要在某个表情上单击，它就会自动输入到聊天窗口中，非常方便（如果网络较慢，表情下载会稍有延迟，请在下载完毕后再单击）。你也可根据自己的喜好，调整各个表情的出现位置，还可自己上传表情。最后提示一下：分类中的第一类“系列”可进一步点击显示全系列表情，相信不少朋友应当会很喜欢该分类。


可根据自己的喜好分类、排列表情

点评：功能实用，操作界面体贴，是一款质与面皆不错的好软件。不过软件在输入表情时，实际上使用了复制图片再粘贴到聊天窗口的间接方式，这可能会给经常使用剪贴板，特别是多重剪贴板的用户造成一些困扰，若能改为其他方式相信会更受欢迎。

网络时代看图新选择——3D看

□版本：1.1.0.1003　□大小：4.23MB　□授权：免费软件
□作者：3DKan.com　□平台：WinXP/Vista
□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://www.3dkan.com
□下载注册：http://www.3dkan.com

说明：一款很有特色的看图软件，其看图范围涵盖本地图片、网络图片搜索引擎、网络相册等。其浏览方式极具3D动感，具有独有3D墙图片预览方式，亦可全屏幻灯放映、设置为屏保程序。软件内置多个网络相册及网络图片分类，同时还整合了Google、百度、搜狗等图片搜索引擎，及QQ、新浪、网易、51等网络相册的搜索功能（支持按尺寸过滤图片）。网络图片的浏览与本地图片相同，如果网速足够快，你几乎分辨不出二者之间的区别。安装软件时还可为浏览器安装相应插件，这样当你在浏览器中进行图片搜索或相册浏览时，搜索结果的图片右上角就会出现特殊的图标，点击之后即可打开软件的浏览界面，直接查看它们所链接的原图，就仿佛这些图都放在本地一样！


将网络图片与本地图片浏览结合得很完美

点评：软件的最大特色是将传统的浏览方式与网络图片结合，例如当你使用幻灯模式查看某个网络图片搜索结果时，会恍然感觉原来网络资源还可变得这样亲切与随意！确实是网络时代的一个不错选择。

让Win7更好用——Windows7优化大师

□版本：1.01 正式版　□大小：4.32MB　□授权：免费软件
□作者：软媒/刺客团队　□平台：Win7　□注册费用：无
□未注册限制：无　□主页：http://win7china.com/windows7master
□下载注册：http://win7china.com/windows7master

说明：不针对Win7进行优化的一款国内优秀软件。它包含系统优化、系统清理、安全优化、系统设置、系统美化等五大功能，涵盖了系统优化和设置的方方面面，同时还整合了内存整理大师、文件分割大师、文件粉碎机、软件卸载大师、文件加密大师、磁盘整理大师等实用工具。针对初级用户，软件设计了优化向导功能，可逐步根据用户需求安排优化设置。另外，软件中还集成了“系统工具箱”，将Win7系统中的诸多系统功能集中在一起，方便用户调用。

点评：这款软件是从以前的Vista优化大师升级脱胎而来，功能和界面操作都较为成熟稳定。随着Win7 RTM版的放出，越来越多的用户开始使用这个全新的操作系统，如果你也安装了Win7且正好有优化方面的需求，该软件确实是一个很好的选择。

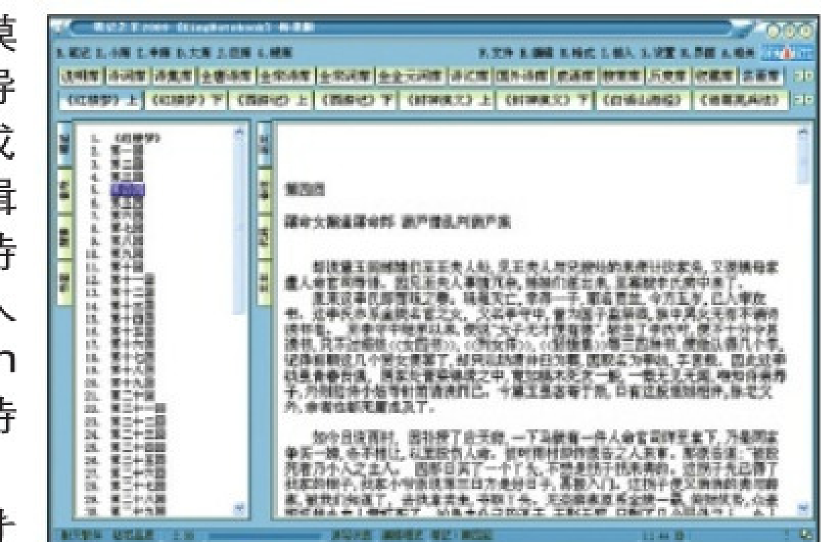


软件集成了许多实用的系统工具

精华收录——中华文化大全库

□版本：2.00　□大小：231MB　□授权：免费软件
□作者：射天软件　□平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://www.shetian.com
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/page/43597.html

说明：这款软件全面收集了有关中华文化的各种资源，包含古代、近现代的诗、词、曲、赋、文、历史、军事、小说、名著、笑话、剧本等多达30类的资料库，是不可多得的资料精华。软件操作界面简单，并且具有搜索、标注、书签功能，支持批量导出或将某资料库直接导出为EXE电子书（有150多款电子书界面模板供选择）。同时，它还能让用户自行添加资料库（有5种不同规模级别的库可选）、导入资料、编辑已有或新增资料。资料编辑的自由度很高，支持图文混排，亦可加入多媒体视频、Flash动画等，甚至还支持网页特效。


收集资料丰富全面，值得收藏

点评：该软件收集资料全面，并提供了良好的操作界面与编辑功能，值得对文化抱有兴趣的用户收藏。



本期将介绍一类特殊的软件，它们并非只执行在手机上，而是在PC上执行，不过其功能——实现PC端遥控掌上机——还是用来为掌上机服务。该类软件用可视化的形式操控掌上机，直接在PC上就能看到掌上机的屏幕。掌机虽然灵活便携，但输入不够方便却是不争的缺点，如果你刚好在电脑旁操作掌机，那么无论是使用数据线还是蓝牙，只要能与掌机连接通信，就可改用电脑上的键鼠来操控掌上机，非常方便！（以下软件说明中的平台均为对应的掌机操作系统）

■四川 黄路

Remote Professional

□平台：S60第1/2/3版、UIQ 3.0（以下数据为S60第3版） □版本：1.30
□大小：2.67MB □下载：http://www.pda365.com/html/soft/108.htm

通过PC桌面直接监控、控制S60或UIQ手机，支持用USB和蓝牙连接。对于S60手机，它允许将键盘输入的字符直接发送到手机端（可自行映射PC端对应手机端的按键，例如方向键、菜单键、笔形键等），而对于UIQ 3.0系统，则可把来自鼠标的点击操作模拟为手机上的触控笔操作。在操作时还可调出浮动的工具条，让你快速输入特殊的手机按键。具有3种不同的屏幕缩放级别（2倍、3倍和4倍），可通过设置不同的采样率、压缩率、颜色模式来适应不同的传输速率。同时，这款软件还能在连接状态下随时对手机屏幕进行截图或录像，对于那些经常要做演示的用户来说是再方便不过了。



主要特性：自设键盘映射按键，浮动按键面板，截图和录像功能。

My Mobiler

□平台：PPC、SmartPhone □版本：1.23 □大小：343kB
□下载：http://soft.shouji56.com/software/9976.html

与ActiveSync一起执行，或用IP机制建立连接，就能在PC端控制PPC或SmartPhone的一款软件。它可在PC上用鼠标直接模拟触控笔来操作手机；除可将键盘操作发送到手机之外，它还能在桌面和掌机之间复制/剪切/粘贴文本。软件支持直接截取屏幕或录制视频，此外还具备一项非常方便的操作：只要在PC端将文件拖动到掌机，它就能直接将该文件传输过去。另外，安装包中还包括一个Mobile Explorer组件，使用它可直接浏览、操作手机上的文件系统。

主要特性：支持文本剪贴板操作，可将文件直接拖放到掌上设备。



SOTI Pocket Controller

□平台：PPC、SmartPhone
□版本：6.02 □大小：3.39MB
□下载：http://www.pda365.com/html/soft/1912.htm

相比于My Mobiler，这款软件体积虽然庞大，但功能也是更进一筹。除了鼠标、键盘控制功能之外，它还具有专业的皮肤外观工具，只要找到或下载与自己掌机一样的皮肤，整个界面看起来就像是在操作真机；附带有浏览器工具，可在PC端直接浏览、编辑、修改、删除掌机端的文件和文件夹；设计有系统信息查看工具，能显示掌机的基本信息，如操作系统版本、内存大小、电池电量等；自带掌机端任务管理器，可在PC端查看或是终止掌机端正执行的进程；具有非常强大的远程注册表编辑功能；此外还有一项非常受欢迎的功能：使用DOS命令直接操作掌机上的文件系统。



主要特性：非常强大、非常丰富的远程遥控功能，有了它不仅可操控掌机上的一切，而且还能比原有系统功能操控更多！

PdaReach

□平台：Palm
□版本：1.55 □大小：1.23MB
□下载：http://www.junefabrics.com/pdareach

这款软件支持用鼠标和键盘直接远程操作的Palm设备屏幕。软件设计有几乎所有Palm OS 5设备的精美皮肤，可根据自己的需要选择下载（地址：http://www.junefabrics.com/pdareach/skins.php?v=154，下载后解压缩至安装目录的Skin下）。支持截图功能，可自定义快捷键，将PC键盘上的按键映射到Palm设备上的特殊按键。此外，当你通过PC控制Palm时，软件会尝试关闭屏幕或降低背光，以帮助你节省电量。最后，如果你想在Palm机上安装.prc或.pdb文件，只需在PC上将它们拖拽至软件窗口即可。



主要特性：精美全面的皮肤设计，智能省电设计，直接拖拽安装Palm文件。

Veency

□平台：iPhone □版本：0.9.2591 □大小：987kB
□下载：http://soft.shouji56.com/software/16814.html

注意这款软件与前面讲到的都不同，它是在iPhone上安装的服务端。这款软件使用了VNC的机制来进行连接，因此原则上任何一款支持VNC的PC软件都可与其建立连接，但这里还是推荐用TightVNC+Touchpad v3.0与之相配合（下载：http://down.tgbus.com/soft/19665.shtml，http://down.tgbus.com/soft/19664.shtml），以达到更好的整合效果（如本截图所示）。由于只是VNC连接，因此软件的功能较有限，但用来传输转换键鼠操作还是绰绰有余，例如可按住鼠标左键滑动模拟拖拽，按下鼠标中键锁屏等。

主要特性：在PC上使用键鼠远程控制iPhone。





本期推荐文章

●ThinkPad完美分区

●巧改后台打印文件夹提升打印性能

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

ThinkPad完美分区

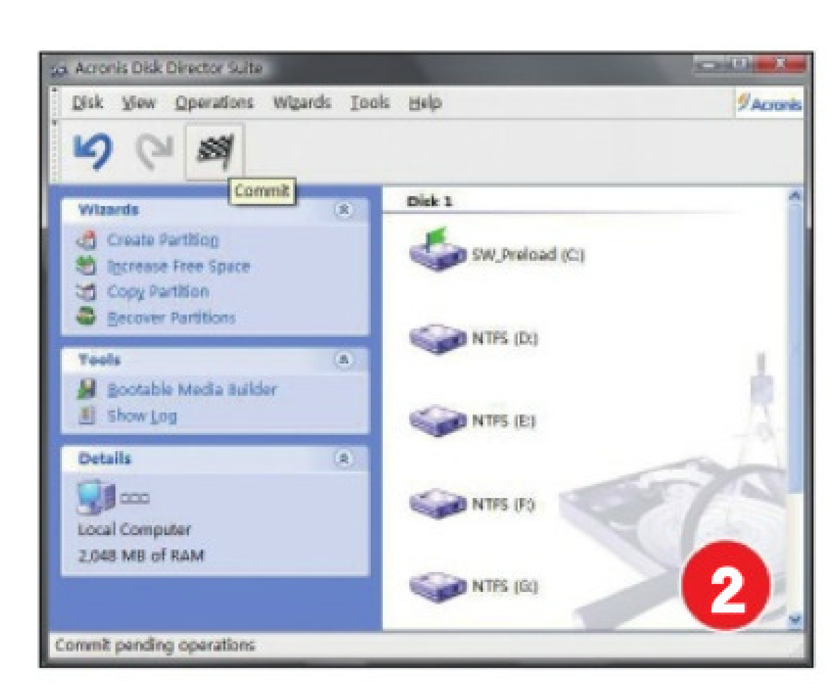
■山东 潇洒

最近笔者购买了ThinkPad SL系列的一台笔记本电脑，发现只有一个C盘分区，自行分区后使用ThinkPad自带的R&R恢复系统，却发现系统被恢复到别的分区上造成系统错误，只好拿到维修点处理。经过实践，终于找到在不破坏“R&R”前提下完美分出多分区的方法。

首先要用光盘将系统恢复一遍，如没有附带系统恢复光盘需自行刻录，方法是打开“开始→所有程序→ThinkVantage→Create Product Recovery Media”（图1），之后根据提示创建系统恢复盘。因系统恢复盘所需容量较大，最好外接DVD刻录机，共需刻录1CD（引导盘）和2DVD（恢复盘）。重启后将引导盘放入光驱，按提示恢复系统。



恢复系统后就可开始分区了，推荐使用“Acronis Disk Director”并在安装过程中选择“Complete”。安装完成后重启，执行“Acronis Disk Director Suite”，模式选择“Automatic Mode”，单击“Create Partition”，勾选C盘，点“Next”后输入新分区的大小。这里的新分区大小不是最终分成的D盘大小，而是除C盘外所有分区的大小总和。通常40GB的C盘容量便够Vista用了，这里要将扣除C盘大小后的容量都添上。一路“Next”后，点击赛车旗图案的按钮“Commit”（图2），重启后即开始分区。



分区成功后会再次重启进入“R&R”并开始自动检测，完成后会报告发现问题，不用理会它，点击确定后自动关机。重启后进入系统会发现D盘被作为新硬件安装，在“我的电脑”里可发现C、D两个分区，再次重启，在出现ThinkPad的Logo时按功能键进入“R&R”，选择“完全恢复→恢复至出厂状态”。

恢复后进入系统，再次安装“Acronis Disk Director”，重复前面的分区过程，注意这次是从D盘中划分空间，新分区的



大小是除C、D分区外的总和，这次会直接进入系统，不会进入“R&R”自检。我的电脑里会有C、D、E三个分区，再重启一次，进入R&R恢复系统，完成后再次分区出F盘，这样就可在不破坏R&R的前提下完美将C盘分成了四个分区（图3），此后用R&R恢复系统时也只会恢复C盘，其他分区不会受到影响。

注意：

1.第一次分区前一定要用光盘恢复系统，否则分区时会出现错误。

2.一次分出一个分区，以免因光驱盘符排在分区盘符前造成R&R恢复系统时出错。

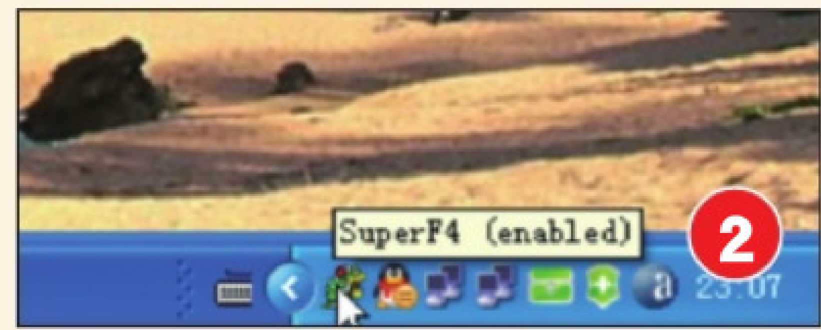
3.有人说分区时要禁用Windows Defender，经笔者验证Windows Defende与R&R没有任何冲突，没必要禁用。

SuperF4强制关闭卡死的程序

■湖北 南湖秋水

我们都遇到过这样的情形：某些程序突然停止响应，即使按下Alt+F4也无效，必须用“Windows任务管理器”强制结束它。如果刚好卡在全屏幕游戏，或键盘鼠标都没反应，无法用“Alt+Tab”切换窗口就麻烦了。此时用SuperF4，只需按“Ctrl+Alt+F4”（下载地址：http://code.google.com/p/superf4/）。





执行安装程序，可勾选开机自动启动（图1）。执行SuperF4主程序，在任务栏的系统托盘处出现一个绿色图标，当把鼠标移到图标上提示“SuperF4（enabled）”，表示SuperF4的功能已处于启动状态（图2）。图标切换成红色，表示SuperF4功能已关闭。



右键点击该图标会出现快捷菜单，有以下几个选项（图3）：

Disable/Enable：关闭/开启SuperF4的快捷键功能，Hide Tray：隐藏任务栏图标，Autostart：开机后自动运行SuperF4。

SuperF4内置两种操作模式：“Ctrl+Alt+F4”为强制关闭正在前台执行的程序，“Win+F4”是先按下这组快捷键，再单击要关闭的程序的窗口来强制关闭。

提示：这两种操作模式的快捷键不可更改。

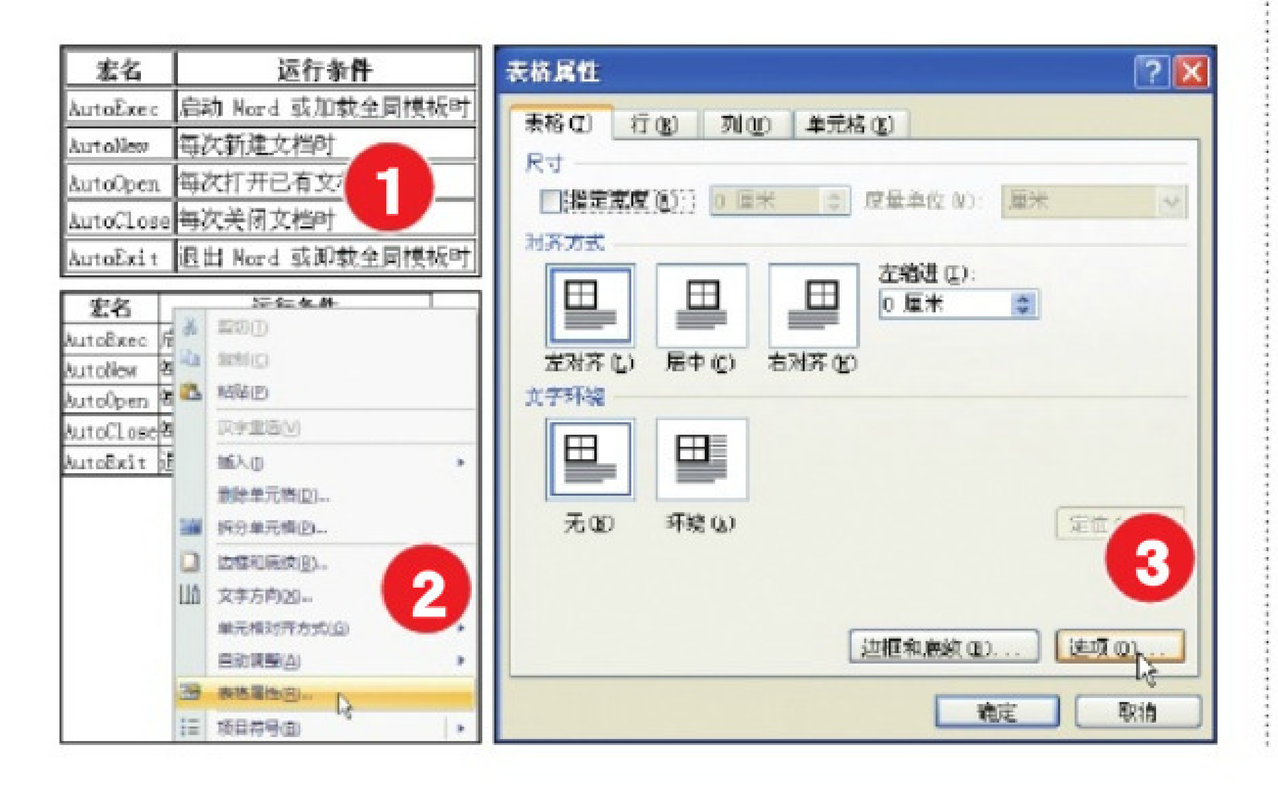
单元格间距Word表格巧制作

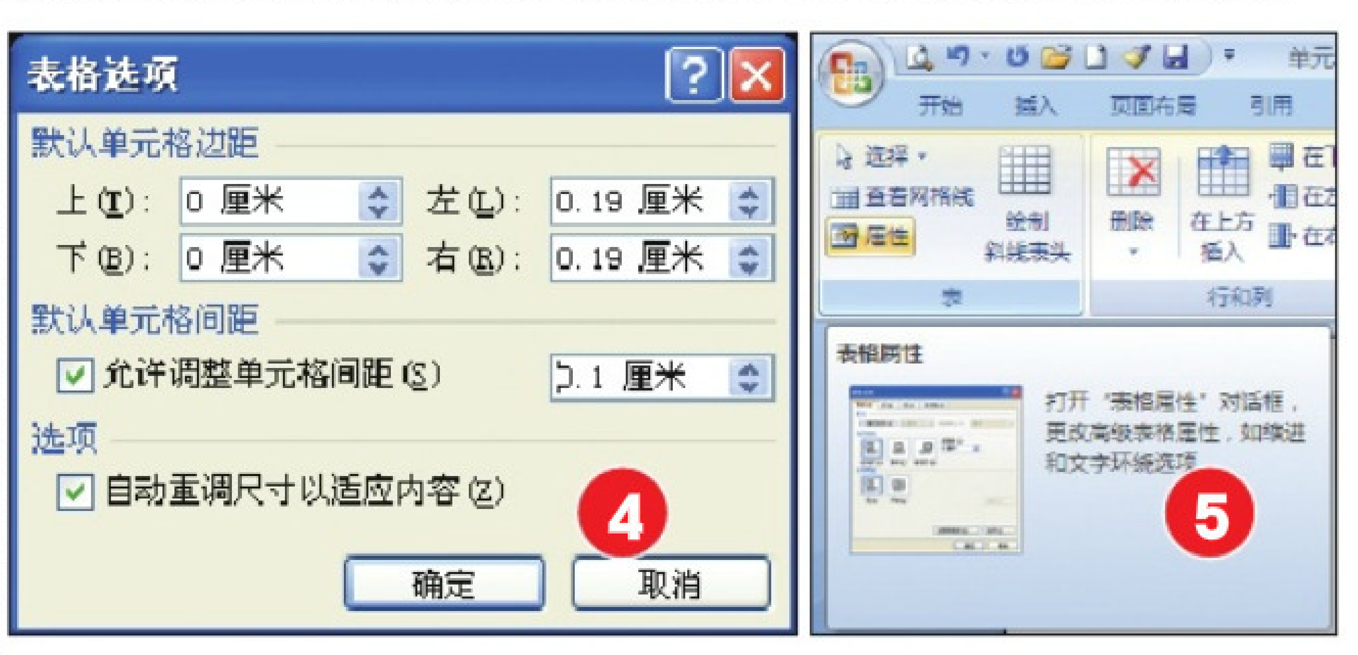
■山东 王霞

（图1）所示的这张Word表格是如何制作出来的？其实它仅仅是利用了“允许调整单元格间距”功能而已。以下是操作过程：

1.按常规方法制作好表格，右键单击该表格，从弹出的快捷菜单中选择“表格属性”（图2）。

2.在“表格属性”对话框中单击“表格”选项卡，然后单击“选项”按钮（图3）。





3.选中“允许调整单元格间距”复选框并设置需要的值（图4）。

4.依次单击“确定”按钮，关闭各对话框。

如果使用的是Word 2007，下述操作同样能够打开“表格属性”对话框：单击表格，出现“表格工具”，单击其下的“布局”选项卡，然后在“表”组中，单击“属性”（图5）。

拒绝偷窥，程序窗口也玩闭关之术

■福建 Goon

TrayEverything是一款免费的系统辅助工具，支持多种最小化方式并提供密码保护功能，它可将当前打开的窗口最小化至系统托盘区并隐藏图标，或将指定时间内未活动的程序全部最小化至托盘区（下载网址：http://www.winapizone.net/phpstats/download.php?id=1）。

在其主窗口上方单击“Options”打开设置界面，“Tray”选项卡用于程序自身设置以及其他托盘图标的分组和密码保护。当勾选“No tray icon for minimized windows”后，最小化窗口时将隐藏托盘图标（如右图）。“Tray 2”选项卡可指定在若干秒后自动最小化未活动窗口。下方的选项组提供了多种窗口最小化方式，“No option”为Windows默认方式，“Put a new button in all windows to minimize them directly”为最小化至托盘区。



TrayEverything提供两种快捷键：自身老板键和最小化窗口快捷键，后者在“Options→Hotkeys”选项卡中设置。在“Options→Tray”选项卡选择“Hide TrayEverything from tray when it's minimized”并应用后，点击上方的“Minimize”图标按钮将会完全隐藏TrayEverything主窗口，再次呼出窗口使用“Win+T”快捷键。

最小化文件夹或应用程序窗口时，在“Tray”面板显示的列表中选择窗口名称，单击鼠标右键，执行“Minimize to tray”，或直接使用鼠标左键双击窗口名称可将该窗口缩至托盘区。如要防止最小化窗口被他人查看，在“Options→Tray”中勾选“Password protection for minimized windows”（密码保护最小化窗口）后单击“Apply”应用设置。窗口最小化时会弹出“Set a password”对话框提示设置密码，输入后单击“OK”即可。这样即使工作时离开电脑，也不用担心他人窥探了。P

扩展名现身记

■山东 王霞

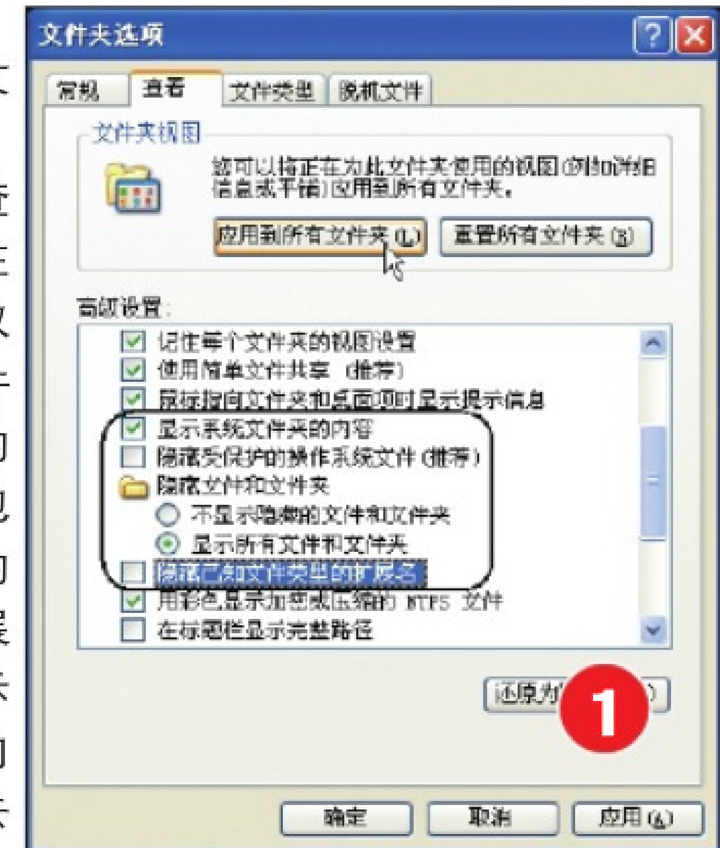
在Windows系统中，文件的名称被分为两部分，“.”前面是文件名，后面是扩展名。扩展名表明存储在该文件中的信息类型，如在文件名“Example.txt”中，扩展名“txt”表明这是文本文件。Windows默认是将文件的扩展名隐藏起来的，笔者在此介绍两法供新手们选择。

一、进行系统设置

1.执行：“开始→程序→附件→Windows资源管理器”。

2.在“工具”菜单中，单击“文件夹选项”。

3.单击“查看”选项卡，在“高级设置”中取消“隐藏已知文件类型的扩展名”的勾选。如要查看包括系统文件在内的所有文件的扩展名，请选中“显示系统文件夹的内容”复选框，去掉“隐藏受保护的操作系统文件（推荐）”的勾选，并选中“显示所有文件和文件夹”复选钮，最后单击确定即可（图1）。



二、请小工具相助

“ShowHidden”（http://www.sogho.cn/attachment.asp?fileID=1527）可将显示系统文件和扩展名的功能集成到鼠标右键菜单，助我们快速切换是否隐藏它们（图2）。

查看(V)
排列图标(I)
刷新(E)
粘贴(P)
粘贴快捷方式(S)
撤销删除(U) Ctrl+Z
显示系统文件+扩展名
新建(W)
属性(R)
2

安装之后，如要查看系统文件和扩展名，只需在窗口空白处单击右键，在弹出的快捷菜单中选择“显示系统文件+扩展名”即可，重复该操作可将系统文件和扩展名隐藏起来。P

巧改后台打印文件夹提升打印性能

■山东 贾培武

办公室中新添置型号为HP LaserJet 5200L PCL 6的打印机一台，直接连接到笔者电脑上，由大家通过局域网共享使用。不过打印高峰时笔者系统时常弹出错误对话框，如“打印机内存不足”。后来经过分析，找到了解决办法：



一、为特定打印机指定后台打印文件夹

1.“开始→运行”，键入“regedit”（图1），单击“确定”打开“注册表编辑器”。

2.在左侧窗格，定位至HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Print\Printers\HP LaserJet 5200L PCL 6分支。

3.在右侧窗格，双击“SpoolDirectory”，然后在“数值数据”框中键入一个完整的路径及文件夹名称（图2）并单击“确定”按钮。此文件夹用来在打印时存放临时文件，为了获取最好的打印性能，该文件夹应设置在系统所在分区外的其他磁盘分区上，且不能是磁盘根目录，否则设置不生效。如果在“SpoolDirectory”下没有找到“SpoolDirectory”，应按“编辑→新建→字符串值”建一个名称为SpoolDirectory的字符串值，并在“数值数据”框中指定文件夹位置。



经过以上设置，即使在打印高峰期，笔者电脑上再也没有弹出有关该打印机

的错误提示信息。

二、验证后台打印文件夹

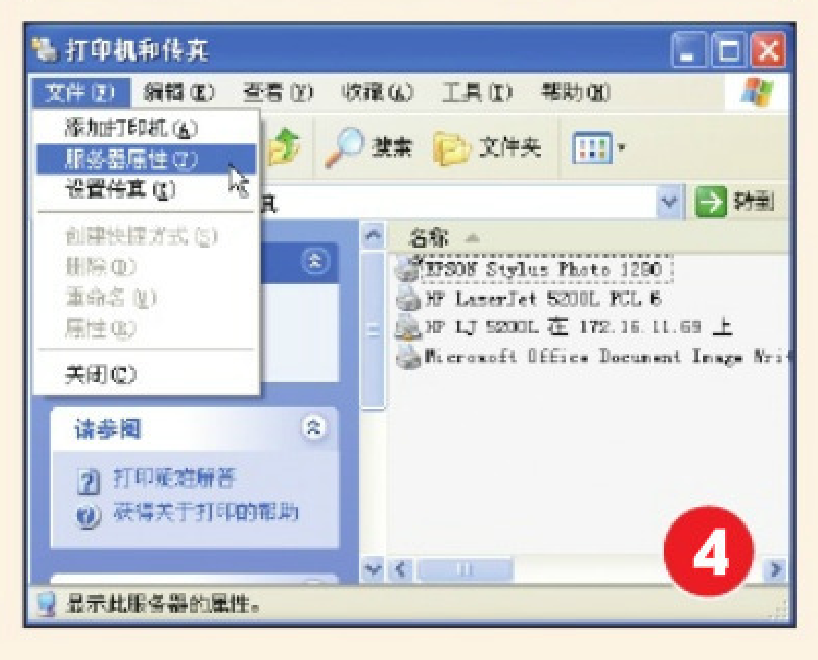
1.在“Windows资源管理器”窗口中，单击上述操作指定的后台打印文件夹。

2.启动一个能够编辑大于100kB文档的程序，如Word。

3.打印一个文档，并迅速按下Alt+Tab键返回到“Windows资源管理器”窗口，后台打印文件夹下将显示两个扩展名为“shd”和“spl”的文件（图3）。完成打印作业后，Windows将删除这两个文件，如果未显示任何文件，请打印一个更大的文件。

三、后台打印文件夹探源

默认情况下，WinXP后台打印文件夹位于Windows\System32\Spool\Printers，但该驱动器中也有Windows系统文件。由于这些文件被操作系统频繁访问，Windows打印功能的性能会降低。如果你的电脑只是以较低的通信量为打印机提供服务，那么使用后台打印文件夹的默认位置就足够了。但对于大量的打印需求，由于后台打印文件夹可能需要大量磁盘空间以便打印所有作业，所以应重新定位后台打印文件夹的位置。





四、同时为所有打印机指定后台打印文件夹

或许你的电脑连接了多台打印机，以下方法可一次性为所有打印机指定后台打印文件夹，具体操作是：

1.“开始→设置”，单击“打印机和传真”。

2.在“文件”菜单中，单击“服务器属性”（图4）。

3.单击“高级”选项卡，在“后台打印文件夹”中输入新的后台打印文件夹的路径和名称（图5），最后单击“确定”。P

从磁带到WAV

■山东 与谁同坐

一定有不少人还留有录音机磁带记录的珍贵资料吧，如何更好地保存它们呢？有一个简单方法能将其转换成WAV格式文件。

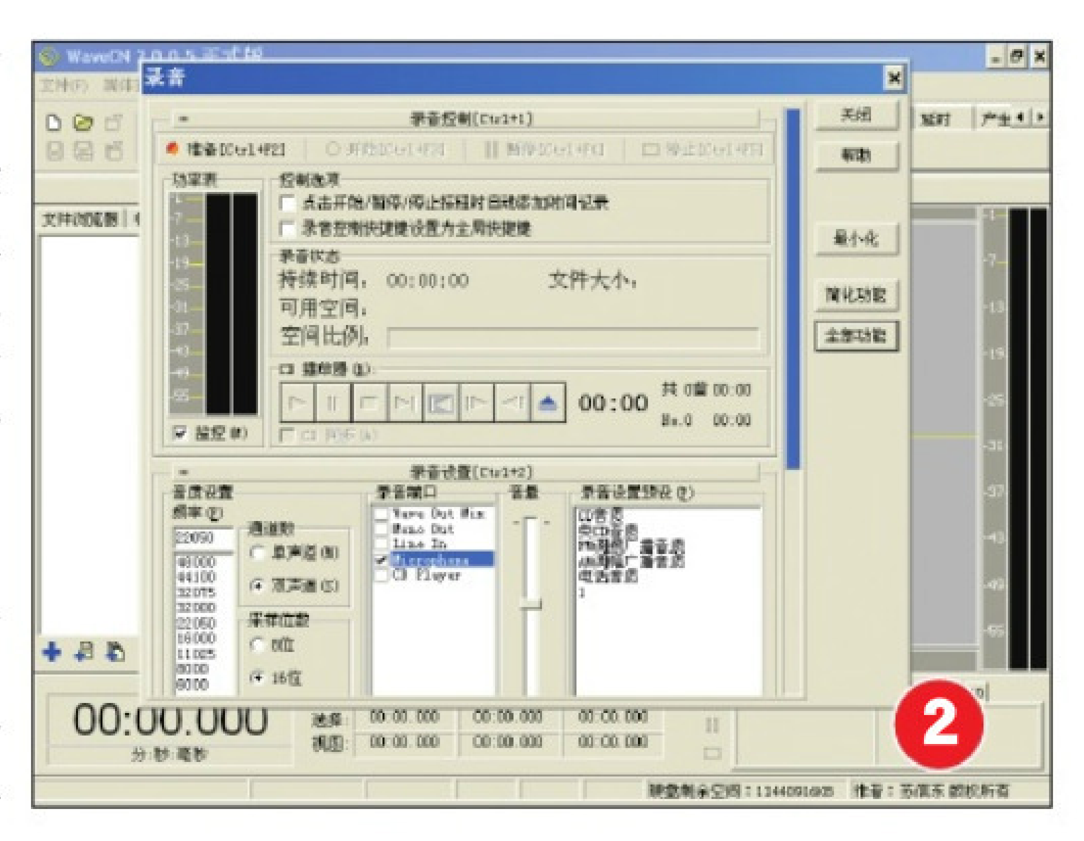
一、准备工作

首先准备好一根双头音频线（图1），将音频线的一端插入录音机的耳机插口，一段插入电脑的话筒插口（也可以是声卡的Line In插孔）。对于录音软件，笔者推荐功能较强的WaveCN。



二、熟悉操作界面

打开WaveCN的录音控制界面（图2）。在录音设置中，可以进行音质和录音端口的调整。对普通用户而言，不同的音质差别并不大，建议选择一般音质，避免WAV文件体积过大。在录音端口选择Microphone（如果开始插入的是Line In，则选择Line In），在录音方式中点选“录制内容直接保存到WAV文件”，单击“浏览”可进行具体存储位置调整（下页图3）。

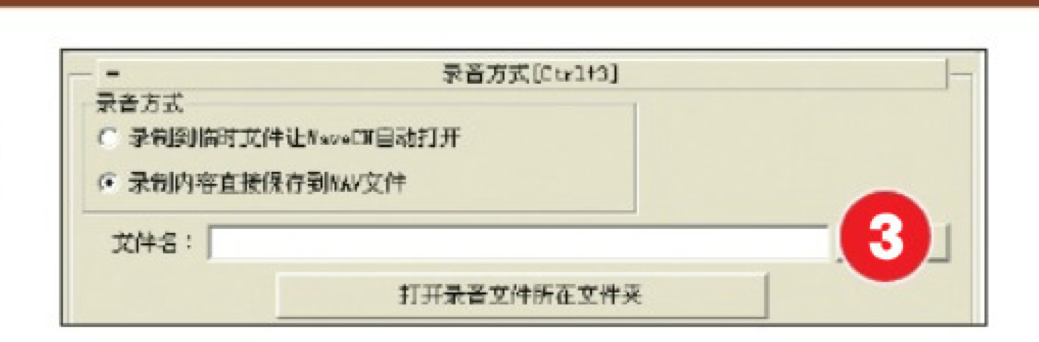


三、录音开始

单击“准备”进入准备录音状态，此时的音频不会记录到WAV文件中，但可根据功率表调节录音量和测量环境噪声强度。一切就绪后打开录音机播放声音，在WaveCN中单击“开始”进行录制，录制完成后单击停止并点击关闭，录音就算大功告成了。

四、最后修正

录制好的音频一般不需太多修改，刻录光盘保存即可。如果苛求完美可通过WaveCN打开录制的文件进行音频处理，在效果一栏可以进行功率、频率等的调节。



网际快车也有“视频预览”

■北京 蜘蛛人

现在高清电影文件都很大，万一下载的版本清晰度不够，岂不白费一番工夫？网际快车3.1新增的“视频预览”功能可解决此问题。执行快车主程序，在其左下角点击“影视搜索”（**图1**），搜索并下载一部电影，在任务的信息区可看见“视频预览”按钮，点击后会出现视频播放窗口，缓冲结束后就可以播放了。这种“边下边看”功能十分方便，清晰度、播放流畅度都和本地播放一样，并支持播放进度条拖拽（**图2**）。





在线自制趣味连环画

■重庆 陈佳

在线制作漫画网站（http://www.wittycomics.com/index.php）可助我们制作二人情景对话的连环画（**如右图**）。

一、首先在最下方的“Title”输入连环画的大标题，例如“请教”。

二、在“Scene”下有多幅景点画面可供选择，点击它前面的左右箭头可获取更多场景。

三、在“Narration”栏处输入当前画面的题目。

四、选择人物方式和选择情景一样，提供有多个人物可供选择。“Person1”代表人物甲，“Person2”代表人物乙。

五、在“Person1”和“Person2”下的“Words”栏内输入当前人物对话内容，在其下方有四“汽球框”可选。第一种是正常讲述内容时所用，第二种用于表示思考内容，第三和第四种分别代表大声叫喊和耳语。



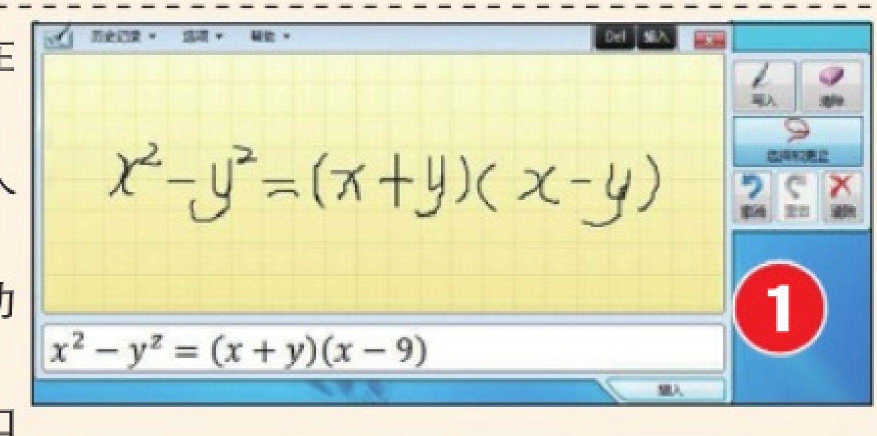
小提示：在没有注册的情况下，制作的连环画是无法保存的，但可用截图软件将其截取。注册后可作为档案保留在账户中，点击页面上方的“Join”即可进行注册。“Username”为用户名，在“Your Email Address”中输入邮箱地址，点击“Join”完成注册。登录密码会发送至刚才填写的邮箱，使用用户名及收到的密码点击“Login”即可登录。

在Windows 7里手“写”公式

■湖北 南湖秋水

当输入数学公式时，一般会用到Office中的“公式编辑器”，现在Windows 7中有一个“数学输入面板”，可用它来手写公式。

1.单击“开始→所有程序→附件→数学输入面板”，启动“数学输入面板”。



2.在面板的手写框中拖拽鼠标写出数学公式，程序会自动进行识别，结果会显示在下方的输入栏中（**图1**）。

3.如数字或符号不能被正确识别，可点击右侧的“选择和更正”，再点击写错的字符（也可拖动鼠标选取），该字符呈红色，同时会弹出若干候选项，重新选择正确的即可。如果候选项中没有想要的字符，则需在虚线框中重新输入（**图2**）。在编辑公式时还可以用右侧的“撤销”“清除”等按钮进行修改，直到被正确识别为止。

4.完成公式的输入后，单击右下角的“插入”按钮即可将其插入到文本中。

编者按：经过前几期各种实用小招式的出现，许多读者都发现在自己电脑生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn。



让IE 8.0多重登录

■湖北 南湖秋水

一般浏览器一次只能登录一个账号，要同时登录两个以上账号需打开两种不同的浏览器，不过通过简单设定IE 8.0也能多账号登录。



1.在“开始→程序”中找到“Internet Explorer”，右键单击它，在弹出的菜单中选择“属性”，在对话框中切换到“快捷方式”标签，在“目标”字段的最后先输入一个半角空格，然后输入“-nomerge”（图1），最后单击“确定”生效。

2.以此快捷方式启动IE 8.0，但登录时不可选择“记住账号和密码”，且必须另外再打开一个新窗口（图2）。



SUM函数能做减法

■山东 贾培武

如果要将Excel工作表B5:E16区域不包括D10单元格的其他单元格中的数值求和，该怎么办呢？好办，就是请逗号这个联合运算符相助。具体来说，要完成上述的求和运算，请输入公式“=SUM(B5:E16,-D10)”。实际上，“,”（半角的逗号）是联合运算符，它的作用是将多个引用合并为一个引用，如“SUM(B5:B15,D5:D15)”。

Word纵选文本有巧用

■山东 王霞

如图所示是一篇Word文档的部分内容，现在需删除其中的序号及其后的顿号，该怎么办呢？以下就是快速方法：按住Alt键，同时在要选择的文本上拖动指针，这样一来Word就不再是按照单词、句子或者段落来选择文本（如右图），按下Delete键即可将选中的序号及其后的顿号删除了。



印花税税率表
1、财产租赁合同 1‰
2、仓储保管合同 1‰
3、加工承揽合同 0.5‰
4、建设工程勘察设计合同 0.5‰
5、货物运输合同 0.5‰
6、产权转移书据 0.5‰
7、营业帐簿中记载资金的帐簿 0.5‰
8、购销合同 0.3‰
9、建筑安装工程承包合同 0.3‰
10、技术合同 0.3‰
11、借款合同 0.05‰
12、财产保险合同 0.1‰
13、权利许可证照 五元
14、营业帐簿中的其他帐簿 五元

不登录QQ也能批量删除“好友印象”

■重庆 陈佳

从QQ2009开始，出现了“好友印象”这一新功能，不过有些好友印象让人厌烦。通常要删除“好友印象”需登录后在“丰富资料”→“好友印象”中进行，想更快捷可尝试一下“QQ好友印象管理”（http://www.e666.cn/soft/down/soft_11545.html）。

输入账号、密码及验证码，点击“登录”，出现红字“登录成功”后，所有的“好友印象”词条会出现在列表里，勾选它前面的复选框，右键点击欲删除的词条，选择“删除此印象”（图1）。还可在软件下方点击“全选／反选”，再点击“删除勾选”进行批量删除（图2）。





关键词：锂电池　电量下降

问： 我前年购买了一台笔记本电脑，现在电池使用时间由刚买来的两个多小时减少到半小时左右，请问原因何在，笔记本电池应该如何进行充电？

答： 笔记本电脑所使用的锂电池在使用了一段时间后就会出现“衰老”问题。原因主要是内阻变大，在充电时两端电压上升得快，这样就容易被充电控制线路判定为已经充满，可用容量也自然是下降了。由于电池内阻比较大，放电时电压下降幅度大、速度快，系统很容易误认为是电压不够，电量不足，其实是有电放不出。电池衰老是一个恶性循环的过程，在发现电池容量降低较快的时候，我们可以尝试“锻炼”一下它，像ThinkPad、华硕等品牌的笔记本电脑都有专门的电池校验程序来解决这一问题，如果无效只能更换电芯了。

笔记本电脑电池充电有两种方式，“在线”充电是在使用电脑的过程中，电源适配器一边提供电脑的电量，一边给电池充电。这种方式充电时间比较长，一般需要4～5小时。“离线”充电是不启动电脑，直接给电池充电，这种方式充电时间比较短，只需要2～3小时即可。要注意在线充电时如果运行大型程序，充电电流将有较大变化，可能对电池寿命有影响。

关键词：ADSL账号　避免被盗

问： 我的ADSL采用计时收费，一般每月网费在50元，但上个月网费急剧上升，经查是有人盗取我的ADSL账号，请问如何防被盗呢？

答： 通过物理地址能够轻松计算出本地区ADSL上网IP地址段，启用ADSL路由功能并默认打开Web和FTP服务，使用简单的用户名和密码等都可能导致ADSL账号被盗。如果他人能远程进入你ADSL Modem（俗称ADSL猫）的管理页面，通过查看网页源代码可很容易得到ADSL上网密码。

要防范别人盗取上网账号密码，可在ADSL Modem的配置页面中禁止远程IP访问。还可修改ADSL Modem默认的Web服务端口，如果必须要远程管理，可以选择“WAN”，并指定一个固定的IP地址。这样只有这个IP才可通过Internet访问这台ADSL猫。另外建议你去电信部门申请将ADSL账号与特定电话号码绑定，这样即使别人取得你的登录密码也无法使用。



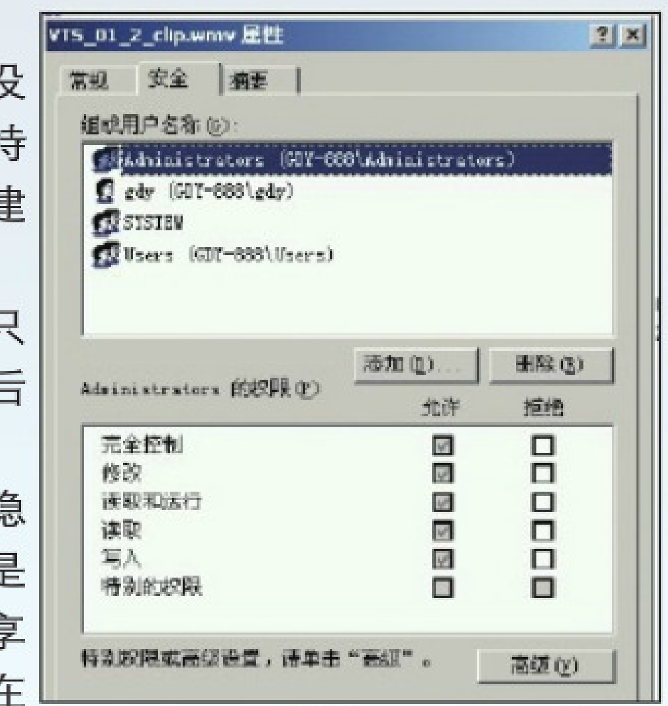
上网账号可能被盗

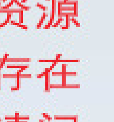
关键词：提高安全性　共享目录

问： 我公司有十来台电脑，由于电脑硬件配置较低，基本都安装Win2000，并且运行稳定。最近为了共享资源建立了一个局域网，数据交换倒是方便了，但保密却存在一些问题，一些文件共享出来网内所有人都能看到，请问如何提高共享目录的安全性呢？

答： 要达到这个目的，首先请将共享目录的访问设置为“根据密码”，对于特别需要保密的目录，还可建立一个隐形的共享文件夹，而要使共享文件夹隐形，只需在该共享文件夹文件名后加上一个字符“$”即可。通过“网上邻居”进入有隐形共享文件夹的电脑后，是不能看到被隐藏起来的共享文件夹的。要访问它，需在“网上邻居”的“地址”栏中，以“\\计算机名称\共享文件夹名称”的形式键入共享文件夹的完整路径（包括“$”）。从而大大提高了共享文件夹的安全性。

另外建议共享文件夹所在的分区尽量采用NTFS格式，并对重要文件设置相应的访问及控制权限，这样可以进一步加强共享文件的安全性。




对重要程度不同的文件设置不同的权限

关键词：WinXP SP3　新特性

问： 最近我的电脑系统很不稳定，打算重新安装。我的机器配置不高，以前安装的是WinXP SP2，不想升级到Vista，请问WinXP SP3有哪些新特性？是否值得安装？

答： WinXP SP3主要是一个大的补丁集合，包括了至发布SP3前WinXP的全部升级补丁，而增加的新特性并不多，主要包括黑洞路由侦测、网络访问保护（NAP）、安全选项界面更详尽、增强的管理员安全和服务策略入口、内核模式加密模块等。很显然SP3主要目的是为了进一步提高WinXP的安全性，对普通用户来说这些改进是难以直观感受到的，也就是说不要期望SP3会给WinXP带来多少新功能。但根据一些评测数据来看，SP3在开机启动、文件传输、网络访问，以及Office组件运行等方面都有一定提速。

普通用户需不需要升级到SP3，这个问题不要一概而论。如果你平时很少更新补丁或是新安装系统的电脑，由于SP3集成了其至发布前的所有补丁，安装它还是很有价值的，因为这样要比逐个安装补丁要方便很多。不过SP3也存在一些兼容性问题，比如我笔记本电脑上的蓝牙无线康宝卡在升级到SP3后就无法正常使用了。



作为WinXP最后一个升级包，SP3并未包含多少新特性

关键词：Guest用户　无法连上网

问：单位刚建好一个局域网，但有几台电脑始终无法使用Guest用户访问连入网络，不知原因何在？如何解决？电脑操作系统为WinXP SP3。

答：默认情况下，WinXP禁用Guest账户，而且本地安全策略禁止Guest用户从网络访问。在WinXP的“本地安全策略”→“用户权限指派里”，“空密码用户只能进行控制台登录”是启用的，也就是说空密码的任何账户都不能从网络访问，而Guest用户默认为空密码。

如果需要使用WinXP下的Guest用户访问网络，需对上面3个设置进行修改：启用Guest、修改安全策略允许Guest从网络访问、给Guest用户加个密码。



修改本地安全策略

关键词：无线网络 稳定性

问：单位组建了一个无线局域网，使用起来很方便，但是网络不太稳定，请问无线信号较弱、信号质量差，数据传输不稳定该怎么办？

答：在多数情况下，无线设备连接故障是由于使用不当引起的，通常表现有连接困难、通讯速度慢、掉线等故障。其故障原因一般有以下几方面：一是无线路由器或AP与无线网卡间的距离过长，一般在室内环境中不要超过30米；二是路由器或AP与网卡间有障碍物影响，比如室内复杂环境，墙壁、家具等影响；三是工作在2.4GHz频段的其他微波设备干扰，手机、微波炉等设备对无线网络的干扰比较大，因此在使用时应尽量远离无线路由器的摆放点，以免影响无线网络连接质量；四是网络线缆、天线线缆接触故障、定向天线特性等影响，其他还有设备过热、路由器缓存过小等。无线组网时出现不稳定的问题，可通过添加外置天线、设置无线频道以及调整无线AP摆放位置等方法来改善。如果上述办法仍无法解决问题，则应考虑刷新无线网卡的固件，也许能有一定帮助。

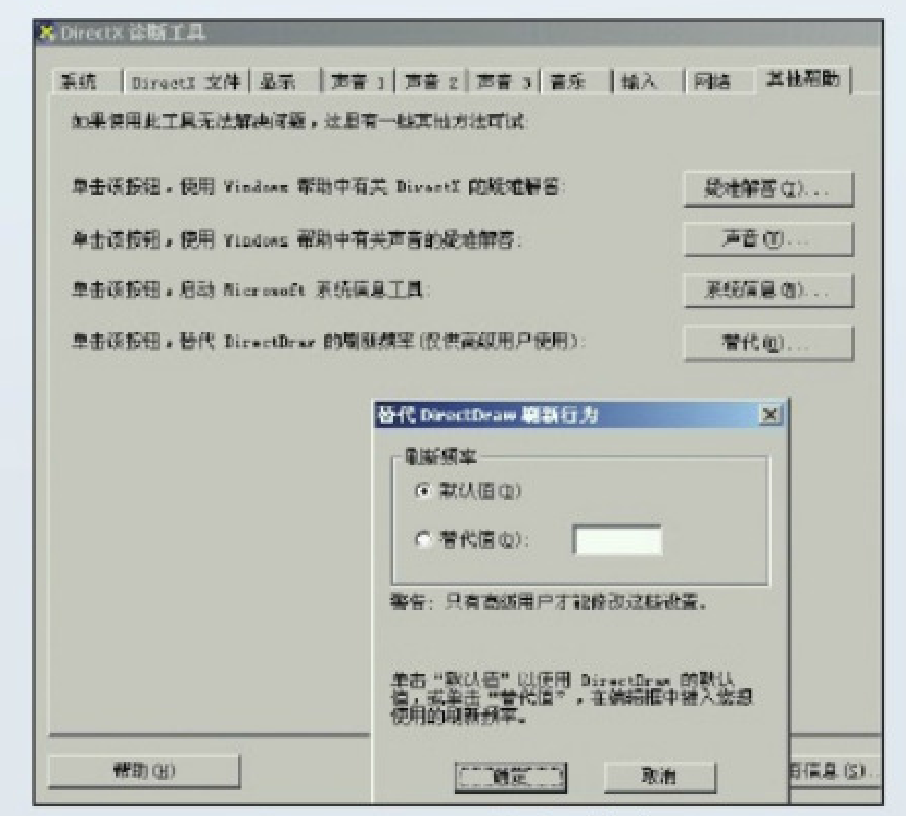

注意无线设备的摆放位置

大多数无线网卡尽管系统能自动识别，但最好安装该网卡配套的驱动程序和管理软件，利用它便可详细查看无线网络状态，设置各项功能参数等。而一些品牌计算机所配备的专用管理软件往往会更加强大，例如ThinkPad系列笔记本电脑，其专用的Access Connection软件与原装内置无线网卡搭配，无线信号强弱的检测值可精确到1%。

关键词：玩游戏　刷新频率

问：我的电脑比较老，用的是LG 17英寸CRT显示器，这部显示器刷新率最高为75Hz（32位色、1024×768），搭配盈通ATI 8500显卡，当我选刷新率为优化时，显示器在玩很多3D游戏时都黑屏，并显示“Out Of Range”，请问应如何解决？

答：有些3D游戏在运行时会改变显示属性，包括分辨率、刷新频率等，如果超过显示器硬件所能承受的范围就会造成黑屏等问题，建议你用RivaTuner等工具软件锁定刷新率。选择刷新率后点击“安装”，重新启动电脑再进入3D游戏，刷新率就不会出现问题了。如果是DirectDraw游戏，也可直接在“dxdiag→其他帮助→替代”中输入刷新率数值即可。



锁定DirectDraw游戏刷新频率

关键词：光盘镜像　文件大小

问：最近因为有些游戏光盘需要备份，在制作BIN镜像文件过程中我发现一个奇怪的问题，就是制作出的镜像文件大小要比光盘容量大出一百多兆，比如原来的光盘内容只有630MB左右，而镜像文件大小达到了750MB，不知原因何在？

答：这和原光盘的刻录方式有关，如果原光盘采用多段记录方式（Multi-Session），计算机刻录的时候就会把数据分段记录在光盘内。数据按顺序被添加到轨道中，轨道之间的空白和不可记录区域标志着一个记录段的结束和另外一个段的开始，而镜像文件中用0或者NULL填充这个区域直到下一个轨道的开始。如果每个区域只有少量数据，那么不可记录区域将占整个光盘容量中很大的部分，从而导致产生的光盘镜像的容量比实际数据容量要大出许多的问题。但实际上重新将此镜像文件刻录后还原到光盘，容量会恢复原大小。

《生化危机5》PC完胜游戏机！

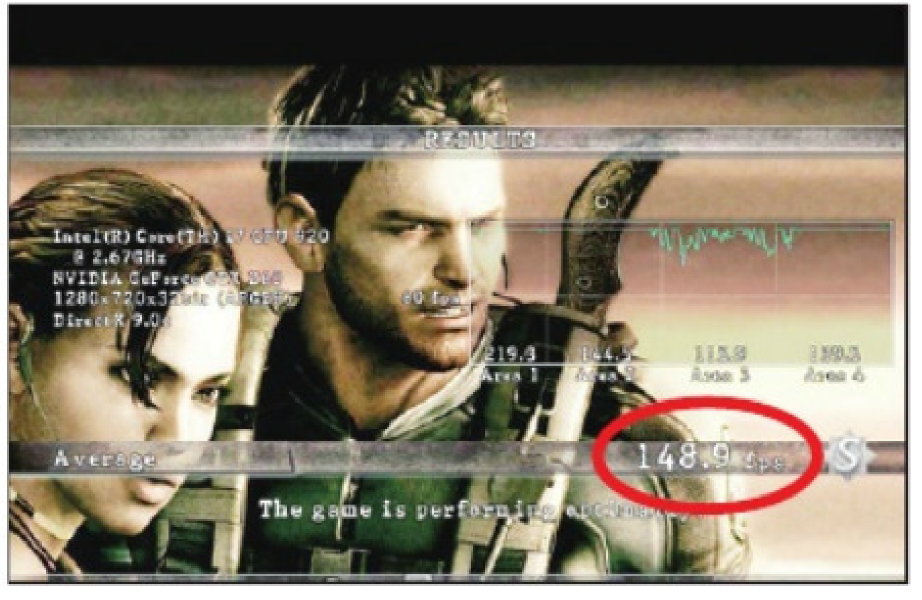
RESIDENT EVIL

■北京 徐子铮

一款测试程序 一石激起千层浪

前段时间，NVIDIA在其官网nZone上提供了最新的基于PC平台的《生化危机5》硬件性能测试版（Benchmark Version）下载，虽然仅仅只是一个硬件性能测试程序，但全球的“生化饭”（《生化危机》系列游戏的爱好者）闻风而动，不论GeForce还是RADEON显卡的用户纷纷下载。短短几天，其下载量就堪比3DMark系列，ATI也迅速在新版催化剂驱动中加入相应的优化代码。观此情景不难预见，在游戏正式版本面世之后，与《生化危机5》相关的数据包必将又随光缆免费环绕地球几百万次。


使用性能级GTX260显卡的广大NVIDIA平台用户早已跃跃欲试，纷纷用PC把在PS3、Xbox 360上还不可一世的《生化危机5》狂飙至150fps



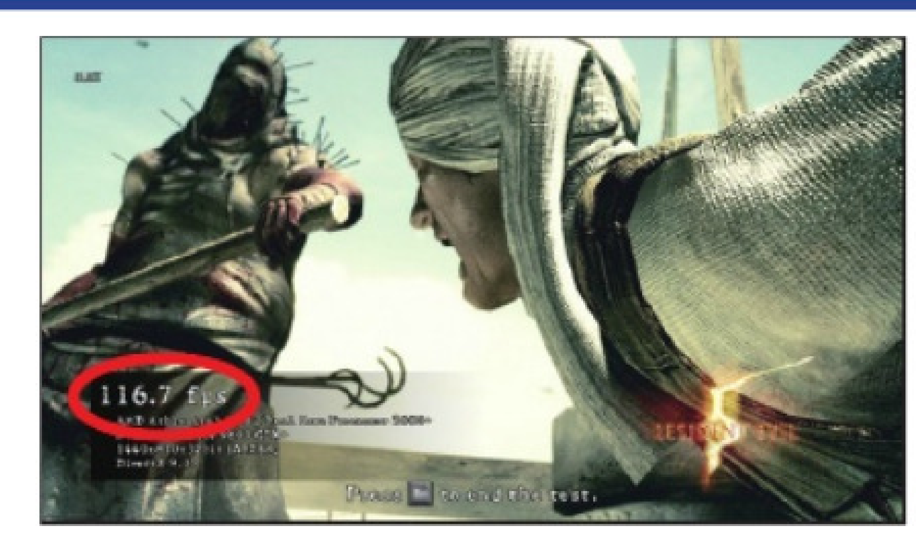
毫无悬念的结果——GTX260+Core i7 920的性能级PC力道之大，16X QCSAA、16X AF极限画质管控下150fps！帧速几乎全部突破120fps在表顶形成一条直线


与GTX260价格对应的1千元显卡——HD4870的用户们当然也不甘人后，有最强PS3、Xbox 360游戏画面名号的《生化危机5》同样成为被ATI平台砍瓜切菜的目标

电脑用户的测试结果随后在各相关论坛出现，动辄150fps以上的成绩再一次让家用游戏机信徒们的下巴直接掉至脚面，号称“最强PS3、Xbox 360游戏画面”的《生化危机5》沦为PC用户们切瓜砍菜的目标。随着GeForce9800GTX+、GTS250等级别的显卡价格降入600元以内，搭配酷睿2 E5200或Athlon X2 5400+的“入门级”PC也能在1280×720分辨率、特效全开的情况下轻松获得75fps以上的好成绩，在即时渲染的精彩剧情过场中，甚至高达120fps以上——PC平台轻易突破60fps从而拿到A级性能评价已是不争的事实。对于采用如GeForce GTX285或RADEON HD4890的用户而言，《生化危机5》的测试简直如同儿戏，即便是1080P的高分辨率和最高特效设置下，在总成绩表中也无法看到帧速波动的曲线（120fps封顶），获得S级性能评价轻而易举。甚至有



主流显卡GeForce9800GTX+的GPU检测图：7亿5400万晶体管、显存带宽70.2 GB/秒的G92核心，分别比PS3、Xbox 360的GPU规模以及带宽大3至4倍，但搭载这种GPU的显卡只卖五六百元



看《生化危机5》被主流游戏PC玩弄于股掌之间：Athlon64 X2 5000+/2GB内存/9800GTX+/512MB帧缓存的主机，每帧1440×810像素，16倍QCSAA和AF画质



主流级PC上渲染与PS3、Xbox 360相同的1280×720像素、远超游戏机版《生化危机5》的图形品质，也能飙到75fps

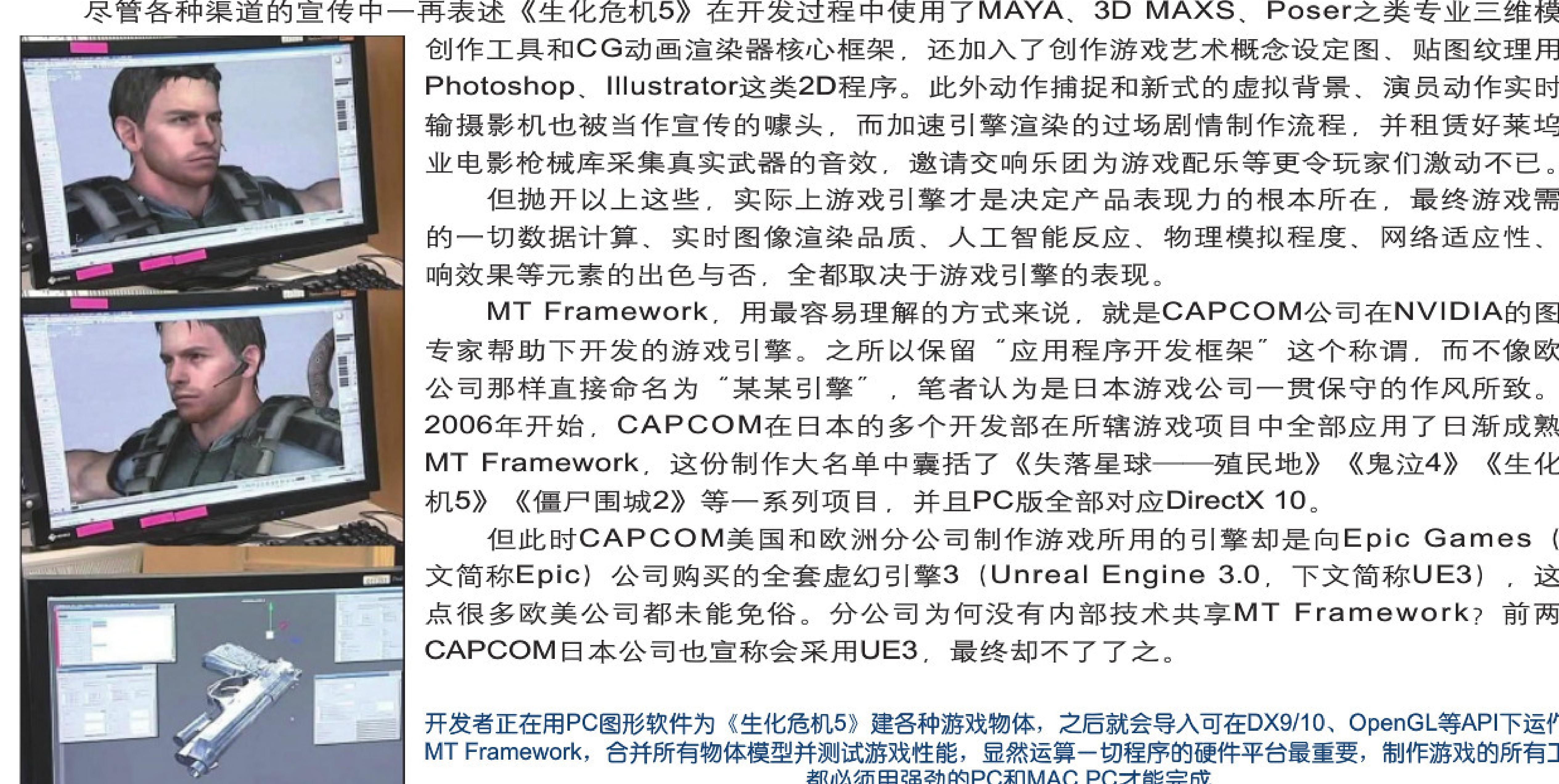
用户夸张地说《生化危机5》测试程序的负载压力对于当前的高端PC来说和扫雷、纸牌无异，即便2000元左右的“入门级”配置也能予取予求。

反观《生化危机5》在家用游戏机上的表现，首先画面分辨率只能达到1280×720，却只能勉强维持30fps“眩晕临界速度”。在游戏流程中后期“海怪战”等场景稍微复杂的关卡中，帧速根本无法达到30fps，着实让身体不太硬朗的“游戏机宅”们好好体验了一把晕船的感觉。其次，家用游戏机的3D特效与PC差距巨大，画面效果不可同日而语，本文后面的图形技术解析章节会彻底揭露其中的底细。

对于家用游戏机用户而言，《生化危机5》确实已是“终于能够发挥最大机能”的游戏，但他们却不知道游戏机版本的《生化危机5》其实是CAPCOM MT Framework（应用程序开发框架）在图形和计算精度等方面大幅度缩水后所能实现的最快运行速度。那么MT Framework究竟是什么呢？

CAPCOM的两大镇社法宝 “MT应用程序框架”和“虚幻引擎3”

尽管各种渠道的宣传中一再表述《生化危机5》在开发过程中使用了MAYA、3D MAXS、Poser之类专业三维模型创作工具和CG动画渲染器核心框架，还加入了创作游戏艺术概念设定图、贴图纹理用的Photoshop、Illustrator这类2D程序。此外动作捕捉和新式的虚拟背景、演员动作实时传输摄影机也被当作宣传的噱头，而加速引擎渲染的过场剧情制作流程，并租赁好莱坞专业电影枪械库采集真实武器的音效，邀请交响乐团为游戏配乐等更令玩家们激动不已。



但抛开以上这些，实际上游戏引擎才是决定产品表现力的根本所在，最终游戏需要的一切数据计算、实时图像渲染品质、人工智能反应、物理模拟程度、网络适应性、音响效果等元素的出色与否，全都取决于游戏引擎的表现。

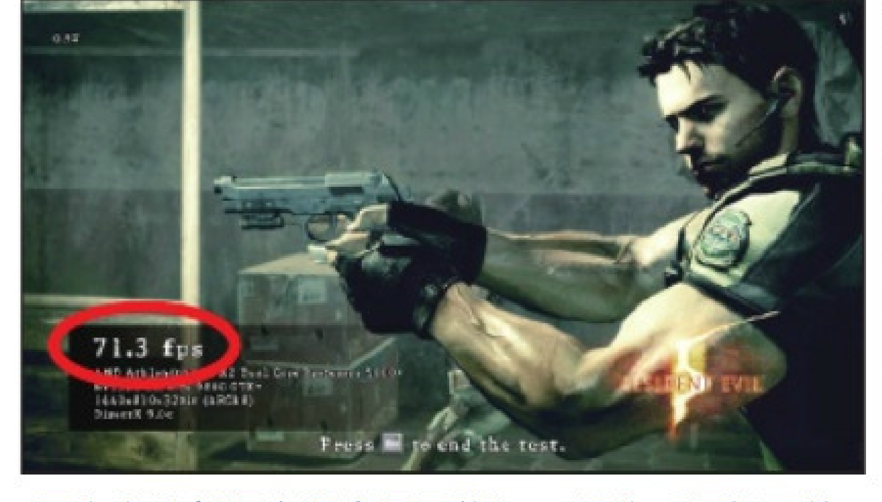
MT Framework，用最容易理解的方式来说，就是CAPCOM公司在NVIDIA的图形专家帮助下开发的游戏引擎。之所以保留“应用程序开发框架”这个称谓，而不像欧美公司那样直接命名为“某某引擎”，笔者认为是日本游戏公司一贯保守的作风所致。从2006年开始，CAPCOM在日本的多个开发部在所辖游戏项目中全部应用了日渐成熟的MT Framework，这份制作大名单中囊括了《失落星球——殖民地》《鬼泣4》《生化危机5》《僵尸围城2》等一系列项目，并且PC版全部对应DirectX 10。

但此时CAPCOM美国和欧洲分公司制作游戏所用的引擎却是向Epic Games（下文简称Epic）公司购买的全套虚幻引擎3（Unreal Engine 3.0，下文简称UE3），这一点很多欧美公司都未能免俗。分公司为何没有内部技术共享MT Framework？前两年CAPCOM日本公司也宣称会采用UE3，最终却不了了之。

开发者正在用PC图形软件为《生化危机5》建各种游戏物体，之后就会导入可在DX9/10、OpenGL等API下运作的MT Framework，合并所有物体模型并测试游戏性能，显然运算一切程序的硬件平台最重要，制作游戏的所有工作都必须用强劲的PC和MAC PC才能完成

《生化危机5》技术应用解析 PC完整版以及PS3、Xbox 360简化移植版《生化危机5》全揭秘

游戏的测试分为Variable和Fixed两种。Variable模式是实际游戏过程性能表现，包括即时渲染的剧情过场和3个游戏场景，Artificial Intelligence（人工智能，下文简称AI）会自动依照预制路径展开战斗。AI克里斯一上来就头脑发热冲进敌群中一通狂扫，连累搭档“黑妹”席瓦也一起受罪。三场战斗克里斯分别持MP5、AK和Shootgun，修改为无限弹药。一眼可见主角及武器模型、材质相比游戏机版，物体质感变得极为清晰锐利。非洲兄弟们也越发“人丁兴旺”，组成更大规模的铁桶阵对外来角色展开群殴。而Fixed模式是循环镜头下场景的高负载测试，这些PC上运行的摄影机角度曾用来制作E3、GDC等展会的所谓Xbox



可自定义任何高像素量下执行、16倍质量极覆盖采样反锯齿、16倍纹理过滤的极致画面管控，展现出PC独有的平滑完美角色模型和纹理清晰度



品质有多棒？最好的方式就是亲眼所见、亲手抓图，推荐用TGA、PNG等低损格式截极为接近实际游戏画面，JPEG格式画质损失太多最好别用

360、PS3引擎实时渲染宣传片——实际上只有PC能稳定渲染，此模式就可检验PC执行MT Framework的强大稳定性。普通玩家只需选择Variable模式测试实际游戏流程帧率。

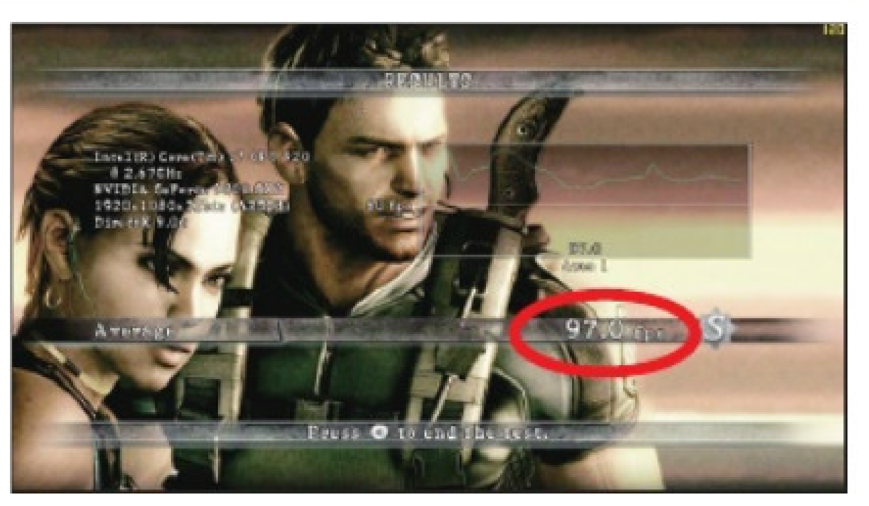
测试版提供了系统设置菜单，这对DIY爱好者们来说自由度显然太低，可直接无视。让我们一起进入“我的文档”路径下的\CAPCOM\RESIDENT EVIL 5 Benchmark Version，这里有一个设置文件，打开你会看到游戏的各项参数分为几大项目尽收眼底。我们目光的主要焦点就集中在Graphics（图形）、Display（显示）、CPU（中央处理单元）这几方面。

ACT 1.Graphics设置

首先了解游戏图形项中对画面和性能具关键影响的命令，这些技术都涉及GPU运算。

1.SLI（NVIDIA电脑系统多显卡技术）：

这里没出现对ATI类似技术Crossfire的直接支持，不知你有何想法？一旦你的系统具有至少两颗GPU，《生化危机5》将以交替帧渲染方式将图形运算分配给多个GPU执行，使游戏速度在单芯片性能基础上再次暴涨，这项支持其实就是为9800GX2或GTX295这样的单卡多芯片顶级PC玩家量身定制的，如果有多显卡或单卡多芯片平台，立即在后面键入ON开启它。



如图搭载两颗G92核心的9800GX2，提升到1920×1080像素、16X QCSAA、16X AF也依旧是平均每秒近百帧的速度，毫无疑问的S级性能

2.Anti-Aliasing（反图形折叠失真，简称AA）：

俗名反锯齿，要想了解反锯齿就得先了解游戏画面上会产生三维图形失真的原因。显示设备屏幕上的最小二维图像单位——像素，可以组成三角形（俗名多边形）。而三角形是计算机三维模型中的最小单位，处于一个虚拟的XYZ轴屏幕空间里。设备屏幕的X轴水平像素量乘以Y轴垂直像素量称为分辨率，如果处在1280×720这种低分辨率下渲染三维图形，屏幕图像中的物体模型边缘就会呈现出严重的三角形几何顶点错位现象，这就是图形折叠失真（Aliasing）。如何才能有效让这些恼人的锯齿状错位消失呢？下面就来一睹《生化危机5》如何运用强劲的PC图形卡对Aliasing展开反击：

（1）提升游戏像素量规模——显然，提升GPU渲染输出像素量就是最优秀的天然反锯齿技术！其原理是当显示器分辨率在水平方向上提高X倍、在垂直方向上提高Y倍，GPU就会接到命令并着色填充出相应的像素量输出，使渲染的游戏画面与显示器屏幕的物理像素尽量逐像素对应，而物理像素尺寸是不变的，如此一来屏幕上显示的游戏像素尺寸会相对缩小X乘以Y倍，锯齿的面积也就缩小了相同倍数。经测试GPU输出像素量增加后游戏物体模型边缘几何精密度、平滑度，及物体上的材质还原度、纹理清晰度，远胜以模拟采样像素运算方式标榜提升同样倍数的当今所有尖端反锯齿技术。而在《生化危机5》这种几何复杂度的游戏中提升GPU像素渲染量至1440×900以上并保持超过60fps的性能，唯一前提就是显卡上图形芯片够强，不要低于7亿晶体管，此外还得有足够的帧缓存空间，所以显存别少于500MB。显然以PS3、Xbox 360里分别仅有3.02亿和2.32亿晶体管的低端GPU运算《生化危机5》，像素填充性能根本达不到1280×720以上的图形渲染要求。那游戏机的假1920×1080游戏画面是怎么来的？在下期杂志的游戏平台GPU架构设计全揭露里你就会彻底明白，而本文的Act2显示技术解析里你也会找到一部分答案，这里先暂搁不表。

（2）MSAA（Multi Sampling Anti-Aliasing，多重采样反锯齿）——《生化危机5》支持2倍、4倍、8倍MSAA采样运算，但只有在与HD4850级别相当的高性能图形卡上8X MSAA才有可行性。多重采样是NVIDIA于GeForce3上开始使用的一种反锯齿技术，由SSAA（Super Sampling Anti-Aliasing，超级采样反锯齿）进化而来。相比SSAA，在MSAA中GPU对一帧画面进行像素采样时所处理的子像素数量大幅减少，因为我们若想看到完美的3D物体，只对模型边缘三角形上的像素进行处理就行了。MSAA的特点是对一个失真区内的像素进行着色时，不仅只对该像素的子像素进行采样，也同时对其周围数个像素的子像素进行采样，邻接子像素的图像属性也被包括进着色运算中，影响该像素的最终色彩属性。这样参与运算的子像素样本数目就由原本的2个变为5个。所以MSAA比SSAA下的模型几何轮廓完美得多，且占用的GPU性能也更少。由于MSAA采用智能运算侦测出失真区的三角形，相当于只对这些三角形的像素进行SSAA处理，GPU渲染的分辨率倍数就和显示器分辨率相当了，但是占用的显存带宽和容量依然是所取样像素的倍数。

（3）CSAA（Coverage Sampling Anti-aliasing，覆盖采样反锯齿）——这是在G80上率先引入的当今世界最先进的游戏反锯齿技术，至今ATI的GPU不能支持。搭载G80、G92、GT200型GPU的显卡中有一套名为“Lumenex”的反锯齿引擎，包含各向异性过滤、覆盖采样与128位浮点高动态范围等全新技术。CSAA在常规反锯齿技术基础上新增了几何采样和范围采样算法，采用8倍、16倍、8倍Quality（高品质型，下文简称Q）、16倍Q四种全新像素运算倍数模式。其中8XQ和16XQ是所有游戏图像里几何模型品质最高的反失真技术（仅次于大幅提升数倍游戏像素量）。由于像素算法的先进使显存带宽、容量占用全面降



主流级G92核心也可使用16XQ CSAA，塑造出完美真实的物体模型

低，CSAA和QCSAA拥有非常领先的反锯齿效能比，进行16X CSAA运算的游戏帧速与传统的4X MSAA一样，但16X CSAA的画质远胜于后者。其他的8X CSAA vs 2X MSAA、8XQ CSAA vs 8X MSAA也具压倒性优势，留下16XQ画质只能独孤求败。而且G80上开始应用16倍各向异性过滤技术（即16X AF），能完全还原以往反锯齿技术损失的纹理清晰度，所以CAPCOM选择在PC版《生化危机5》里直接支持16X、8XQ、16XQ三种高品质CSAA模式。

《生化危机5》Anti-Aliasing应用总结

MT Framework在游戏机下运作仅对应Xbox 360上C1的4X MSAA，PS3的RSX无法应用AA（HDR-R与AA冲突），均为1280×720分辨率。也有玩家反映说看不出Xbox 360游戏中应用了反锯齿，这是由于C1的eDRAM采样运算处理简陋造成的，Xbox 360游戏机的MSAA不像PC由GPU及光栅处理器完成，和PC图形卡的高品质AA效果有很大差距，到了PC平台上AA技术才会展现实力。

对ATI用户来讲，主流级的HD4850在8X MSAA、1440×900像素量享受是最好的选择。性能级的HD4870、4890在8X MSAA前提下请进一步提升分辨率使游戏物体趋于完美。对于NVIDIA主流级的8800GTX/Ultra、9800GTX/GTX+用户，不要犹豫，立即选择16X CSAA、1440×900或1680×1050（像素量根据帧率选择——涉及你搭配的CPU级别）！性能级的GTX260/260+在8XQ CSAA、1680×1050和16X CSAA、1920×1200等级都是无所不能的。到了顶级的GTX275和280上，8XQ、1920×1200完美画质是独享专利。而16XQ、1920×1200这种极致画面，显然属于对帝王级GTX285的豪华礼遇！留下终结级8X MSAA、2560×1600和8XQ CSAA、2560×1600视觉盛宴谁来享用？这差不多已不属本文讨论范围了……到时自有银河旗舰HD4870X2和GTX295出击将终极盛宴风卷残云消灭掉。什么？你说还有16XQ、2560×1600怎么办？此像素量本来就不需要AA了……



一旦看到PC上这种6倍于PS3的720P帧速，立刻去享受1920×1200或16XQ CSAA的画面吧

3.Texture Filter（纹理过滤）：

贴图层的纹理筛选过滤技术，线性过滤能提升游戏纹理清晰度，而各项异性过滤甚至能降低附在三角形上的纹理由于高几何精度下物体观察角度造成图形折叠的“纹理失真”（和锯齿失真一样附着于物体模型上的三角形纹理在非90度垂直观看时同样会损失效果，这就是Xbox 360、PS3游戏机画面不仅物体边缘“抖”，与屏幕角度非平行的物体纹理更抖的原因——没有三维空间纹理过滤技术）！使视觉效果更贴近真实物体表面，《生化危机5》支持线性或各项异性过滤技术：

（1）Linear（线性过滤）——分为具有纹理放大、缩小筛选器的双线性插补过滤，和在mipmap（纹理映射）级别间使用的三线性mipmap插补筛选器。双线性筛选后的纹理使用所需像素周围2×2区域内的“纹理像素”（单个像素纹理元素）的加权平均值。三线性筛选中，光栅化程序使用两个最近的mipmap纹理像素对像素颜色执行线性插补。显然三线性纹理过滤品质在3D游戏中高于双线性。

（2）Anisotropic（各项异性过滤）——此项技术能通过筛选弥补三角形上纹理与屏幕XY轴平面之间的角度差异所造成的纹理模糊失真，是MT Framework中支持的最强纹理过滤技术，按图形效果分为2倍到16倍筛选级别。



如图使用16X Anisotropic Filter硬件技术的PC版《生化危机5》，无论视距拉远还是视角变换，纹理始终纤毫必显

《生化危机5》Texture Filter应用总结

Xbox 360、PS3版《生化危机5》仅使用二维纹理筛选的双线性过滤。而PC版系统设置中默认特效一上来就是16倍各项异性过滤，16X AF无法更改的做法可以看出CAPCOM对电脑显卡强劲3D纹理性能的信心。而DIY爱好者们在设置文档中可以自己将参数Anisotropic16X调节为想要的倍数，不过据测试对于128个流处理单元、64个纹理单元的9800GTX级显卡来说，16X AF相比Trilinear（三线性）Filter的性能消耗仅下降0.1frame，完全被忽略不计。4X AF下32个流处理单元的9500GT显卡也可轻松胜任。

4.Texture Detail（纹理细节）：

由附着于每个3D物体模型上的三角形纹理组成一幅贴图上的所有像素总量，称为纹理精度（即纹理总细节度）。《生化危机5》的场景和人物角色模型High级大纹理细节分别应用了像素量从512×512至1024×1024的不同精度，显然这种数据量离2048×2048至4096×4096的Crysis这类PC独占游戏有很远的距离，加上《生化危机5》的游戏场景模型三角形数量更是与Crysis有8倍的规模差距！所以售价300元人民币、带384MB显存、96个流处理单元、48个

纹理单元的9600GSO显卡就已大幅超越《生化危机5》的纹理素材设计。

在此建议所有人Texture Detail都选High，这对游戏角色和场景视觉精细度至关重要——即使你用着奢华的16倍纹理AF，如果总精度太低也只会使你完美看见更清晰的“色块像素”贴图。

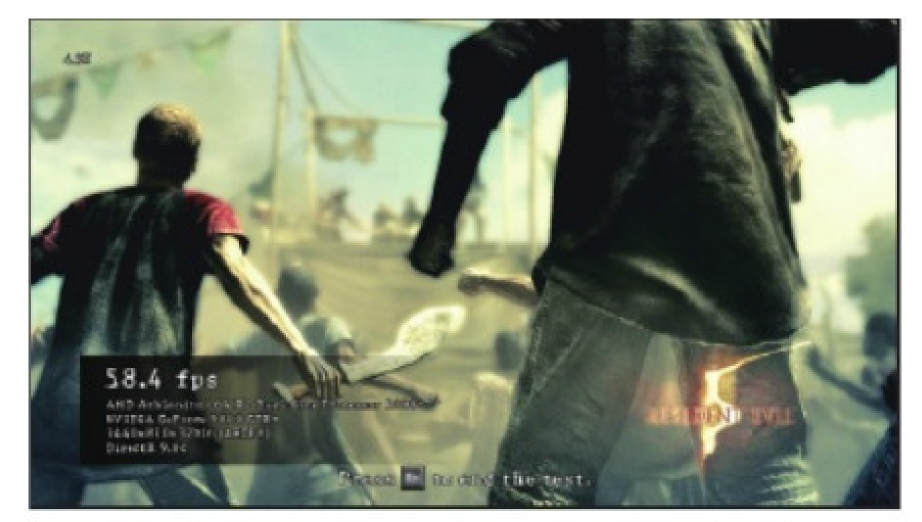


《生化危机5》的High级纹理数据量对比现在PC庞大的显存容量显得过于保守，显存占用率很低


Crysis把PC显存用至极限的同时也提供了前无古人的游戏纹理精细度，这就是PC独占游戏的益处

5.Normal Mapping（法向量贴图）：

俗名法线贴图，是凹凸贴图（Bumpmap）的加权技术，画面表现处于中游。Bumpmap只能显示纹理颜色深度信息，一旦在非90度垂直情况观看，立体效果就很糟了。而Normal Mapping可以在Bumpmap上加入纹理光照深度信息，这些信息是在高三角形精度的几何模型（这种3D模型在开发游戏的图形站PC上才能运作，比应用在Xbox 360、PS3游戏机中的3D模型几何精度高200～400倍）上投射光源获得的光线跟踪结果，从而使凹凸贴图获得进一步的视觉立体效果，只是当平行观察时这些应用Normal Mapping的物体表面实际仍然没有突起或凹陷。



《生化危机5》中的法线贴图品质相当出色，PC版的16X AF进一步提升了纹理清晰度和立体感


全世界法线贴图运用最逼真的游戏依旧是Crysis，无出其右者

当今游戏中最尖端的贴图技术是Crysis和Crysis：Warhead中的视差映射贴图（Parallax Occlusion Mapping）和置换贴图（Displacement Mapping），具有平行观察也能表现立体效果的纹理高度信息位移技术等，由于《生化危机5》是跨游戏机作品，无法应用此类高端技术，所以对这两者本文就不做详解了。

6.HDR（High Dynamic Range，高动态范围）：

与PC数字图像业的HDRI（HDRImage，高动态范围图像，高亮和极暗画面光影细节全都包括在最终图片上）技术要区别看待，PC游戏图形业的HDR专指HDRR（HDRRendering，高动态范围渲染）技术。

Dynamic Range（动态范围）就是一个场景最亮和最暗部分之间的光线强度对比值，而High-DR可以渲染当前游戏画面帧中看不到的、超出标准灯光值的亮度与暗部信息，在接下来的数帧画面中逐渐输出，是一个模拟真实光照视觉的“过程”！

我们都有驾车经过一条黑暗隧道至出口，耀眼阳光亮度造成的视觉反差，使我们眼前会突然看不清周围东西的经验，而HDR-R计算的就是这种现象。

讲到HDR就不得不说Bloom（物体表面泛光效果），也许有人会认为Bloom有和HDR相似的光能视觉，其实两者有本质区别。Bloom是物体自发光特效，光能反射被预先调高至过饱和，而游戏渲染程序无法实时控制物体的光能吸收，所以物体色彩与亮度不可变；而HDR-R游戏中，你在明亮的室外或黑暗的室内来回进出，眼前的景物会由很刺眼逐渐变暗或很暗逐步变得可视，同现实情况完全一致。HDR技术级别划分如下：


128bit浮点HDR-R渲染出震撼的模拟GI全局光照级实时画面，以前游戏中对光线的视觉体验从未如此逼近现实

（1）依附于DX9 Shader Model3.0（着色模型，下文简称SM）的游戏HDR-R技术，由NVIDIA于2004年提出并确立。分为16位浮点、24位浮点和32位浮点HDR三个等级，光照精度和敏感范围依计算精度逐级提高。《生化危机5》测试版中HDR=LOW参数就是DX9 SM3的32bit-FP HDR。



《生化危机5》的光照表现不错，可以逐步展现景物细节。不过MT Framework的光线能量给人感觉还是显得很单薄，而且没有CE2中的体积光处理技术

（2）G80核心在DX10 SM4.0版开始使用的128位浮点HDR，光照逼真度和动态范围远远优于前代HDR，这一尖端画面目前只在Crysis等少数几款PC独占游戏中才可欣赏到。而《生化危机5》测试版的HDR=High参数使用的是精度减半的SM4 64bit-FP HDR，特别的是这一参数必须手动设置开启，且你的GPU需达到DX10 SM4级别具有流处理器架构的硬件。

《生化危机5》HDR应用总结

《生化危机5》在Xbox 360、PS3版中用的分别是16bit-FP HDR和32bit-FP HDR。

凡搭载G80、G92、G200芯片显卡的NVIDIA玩家均可启用High级HDR技术，96～240个流处理单元的8800GTS—GTX285强劲渲染性能在逐级抬升的分辨率下会渲染出比游戏机高数倍精度的逼真光源，并且在TPC（线程处理器群）架构下，每个流处理单元都将连接高速的缓存系统，最终对每秒平均帧速的影响仅为5 frames，这与PC动辄每秒上百帧的超高速相比影响微乎其微。

使用RV670、RV770芯片具有320～800个流处理器的ATI显卡，目前开启64bit-FP HDR有点小问题，会出现某些三角形不能着色的情况——这是由于MT Framework还不完善所致，因为ATI的HDR-R使用了与NVIDIA GPU不同的着色实现方式，在《生化危机5》正式版中将予以更正。

7.Shadow Quality（阴影质量）：

物体有完美的三维模型和精密光照后，必然就会在自身几何面与背景物上产生投影，游戏中的物体阴影级别主要分两大类——实时光照可变阴影和预制渲染阴影。可惜《生化危机5》中的绝大多数影子都是后者，像《孤岛危机》里那种全局光可变阴影是无缘得见了，即使与《孤岛惊魂2》的范围光照模拟大规模实时投影相比，差距也非常远。在《生化危机5》中，为数不多的可变光照影子只出现在各种人物角色的模型自投影上，静物应用的就全是不同精度的预制阴影了，因为《生化危机5》不是模拟真实24小时光照投影的游戏，所以这样节省也有道理。

从总体看，《生化危机5》最主要的阴影拟真提升技术就是当前游戏中广泛采用的软阴影（Soft Shadow）效果，用来模拟自然漫射光照造成的影子边缘明暗渐变区域，所以显而易见，直接关系到《生化危机5》中影子品质的，基本就剩阴影描绘与着色渲染精度了。我们就来看看PC与游戏机完全不同的阴影计算方式与视觉品质：

（1）游戏机版：PS3中阴影该投在哪的几何计算由CELL上的微型协处理器完成，再将几何数据传输给RSX进行着色。这之间的数据延时就比较糟糕了，加上RSX像素运算性能平庸输出的影子边缘精度很差，所以你会看到所有PS3游戏里远处物体投射的影子，只剩几团软阴影色块在来回不停“抖动”，基本仅达到PC版LOW的阴影质量。这种现象Xbox 360游戏上也很严重，只不过边缘描绘问题轻微一点，但是以放弃远端几何体投影为代价的。同样的Xbox 360阴影几何投射位置计算也占据CPU线程，由于CPU Xenon的“吝啬内存架构”，与GPU Xenos共同抢每秒22.4GB的显存带宽，所以数据延迟比PS3还要严重——你会看到Xbox 360游戏中远处跑来的角色模型到了很近的地方自投影才“突然”出现。比PS3好点的是Xbox 360的C1主核心Xenos像素着色效率还凑合，所以应用软阴影后的影子边缘抖动现象稍有减轻。

（2）PC版：电脑上强劲的DX10硬件如何描绘高精度影子？从G80开始大规模统一渲染架构以来，PC的实时软阴影全部由GPU强大的几何着色器阵列独自完成计算、渲染输出。以8800Ultra为例其高达每秒6144 GFLOPS（6.144 TFLOPS/s，每秒6万亿次）的浮点着色速度，比RSX每秒1.8万亿次的浮点着色快5倍，和《孤岛危机》的大规模实时可变投影比起来，《生化危机5》的小规模自投影和软阴影计算就像挠痒般轻松了。因此CAPCOM将PC版《生化危机5》所有角色、敌人、物体几何阴影全部设为High精度，且在敌人数量比游戏机版大大增加的情况下，每个敌人身体都投射精细的实时几何影子。但据测试，PC恐怖的高帧速依然如故，而且只要你GPU具有大型流处理架构就不受DX9还是DX10的API制约；再看8800U每秒112.8GB的独享显存带宽，是PS3上每秒22.4GB显存带宽的5倍、Xbox 360上一体内/显存实际远低于22.4GB/s显存带宽的9倍，所以在CAPCOM的内部测试中，MT Framework里离视点几百米远的物体8800U依然算出Medium精度自投影稳定显示。在当前的PC硬件市场中8800U这种对游戏机来讲具有“恐怖机能”的显卡早已售罄，售价仅1千元的GTX260+就已远超越8800U了。



计算《生化危机5》里的阴影规模对于性能级PC来讲基本没什么感觉……

《生化危机5》Shadow Quality应用总结

使用最低端的9500GT、8600GTS、HD2600XT流处理架构GPU的PC也能“享受”到与两个游戏机版品质相同或更精细的物体投影。所以现在装备9800GTX、HD4850级的主流玩家对CAPCOM预设的High质量参数不用进行改动，此品质下场景内所有角色都会自始至终投射细致的软阴影，几何规律科学且无论出现几十个敌人帧速也不会大降，尽情享受就是了。

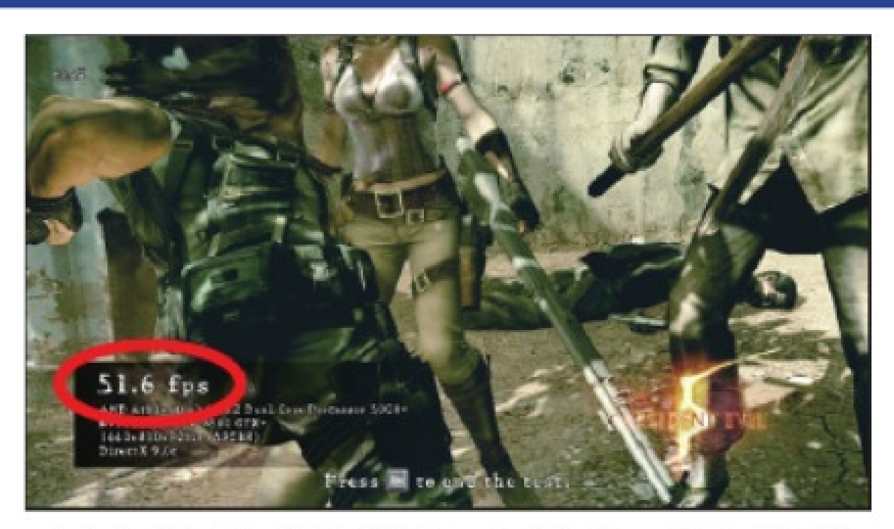
8.Motion Blur（运动模糊）：

物体运动模糊效果源自摄影胶片，会明显出现在长时曝光拍摄的场景内快速移动物体上。所以电影中动态模糊很常见，我们在动作场面中暂停影片就能看到运动物体模糊的现象。而在游戏中你会发现如果帧速低于25fps的情况下缺

少了运动模糊，物体快速移动中就会缺乏真实的连贯性，移动时感觉有一种跳跃感——全因我们已对24fps的电视或电影中的物体运动模糊习以为常，所以在低帧速运动图像中看不到它就会觉得不真实。

如果你的PC在全特效《生化危机5》中帧速超过60fps就不需启动这一SM3.0上开始提供的像素着色器特效，因为这种画面速率下你很难看清运动轨迹中的物体轮廓，而之所以保证全特效细节是为了获得完美的物体低速或静态几何模型。同时启用顶级8/16X QCSAA并开启Motion Blur极为消耗像素性能，至少性能级以上的GTX260才可同时高速渲染。

但GTX260级显卡在全特效、1280×720下平均150fps的离谱游戏帧速，用脚后跟想也知道无须运动模糊效果的介入，关了MB帧速会继续提升。



《生化危机5》的打斗场面动感十足，Chris和各大角色都有丰富的身体攻击招式

（注意：以下图形技术对性能影响很小某些就不做过多解析，全部键入=High即可）

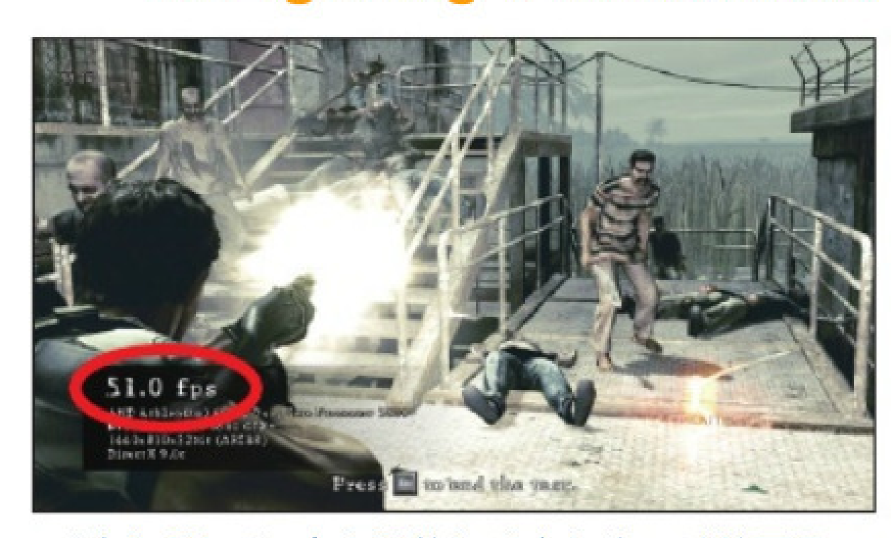
9.Specular（镜面反射）：



话筒男的确长了一张看着就想到大海的脸（晕了吐），而且在打斗中会拿话筒砸你，可谓是欠扁到家……

通过Shader处理器强大的复杂像素着色指令计算能力，模拟游戏中平滑材质的环境映射和高光反射，在《生化危机5》这种跨平台游戏上应用不多。PC测试版中未有太多施展，仅在环境映射加强版的“话筒男”墨镜上牛刀小试，在游戏正式版繁多的场景中将会有更多表现机会。

10.Lighting（短时点光源）：



《生化危机5》中大量的短时点灯光，随处可见，使战斗气氛更加火爆



开枪、弹着点都会产生大量点光源将景物照亮，当然还伴随喷薄的血液



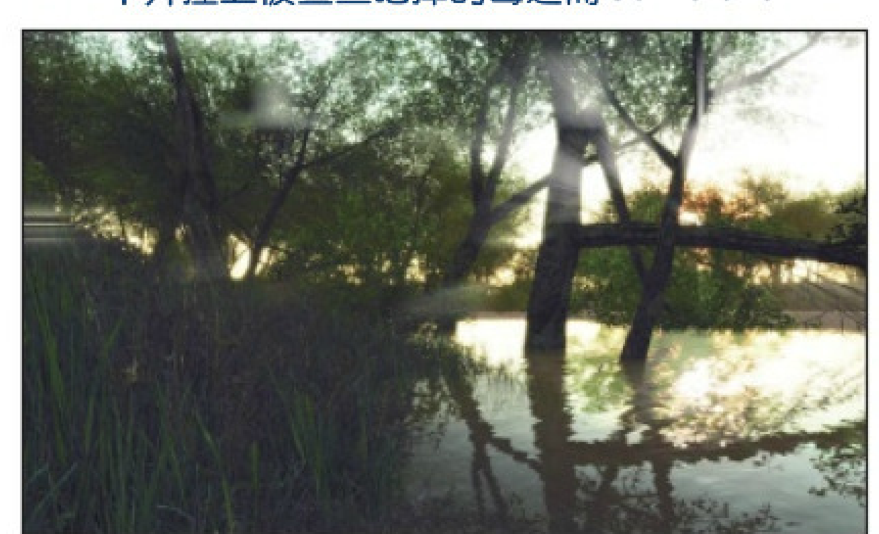
熄火后一切归于平静，只剩环境光……

在游戏中除了HDRR技术营造的衡时大范围长距天光、中距探照光、Bloom物体自发光、渲染基调发光色外，Lighting是表现武器发射、目标中弹、燃烧瓶、火焰箭等等效果的小范围短暂点光源。按现实世界中的表现，人物被普通手枪、步枪弹击中时弹着点不该闪现光源，一般只有金属材质等物体才会产生火花，生成小光源；这一点在Crysis里就表现的相当真实。但《生化危机5》在命中敌人时也加入了这一效果，意图展示MT Framework的多种灯光生成能力，在雷雨场景中会在角色身边也应用很多小灯光制造闪电照射效果。

11.Water Quality（水面质量）：

《生化危机5》中应用的是预制环境贴图进行扰动效应后表现的水面效果，经过水面的简单物体倒影也是如此，所以不会如实映射周围景物。这和Crysis Very High与Far Cry 2 Ultra High级里的Shader实时运算Specular水体反射视觉效果有天壤之别，应用复杂着色程序计算的水面上会找到一切周遭景物的映射，当你驾快艇经过Crysis DX10 VH的3D洋面时就会知道这种实时着色器特效的美丽。但《生化危机5》的暴雨洋面效果很出色，大家就去正式版中的这些关卡切身体验吧。


《生化危机5》的水体映射比较糟，基本没什么运算。看看Crysis的3D海洋吧，你随时能真的潜入海中并撞上被鲨鱼吃掉的霉运而Game over


复杂着色器指令——水体实时环境映射，这就是MT Framework该去完善的地方

12.Effect Quality（再处理效果质量）：

利用GPU像素着色器对过场剧情画面渲染时加上诸如景物热空气扰动折射、视线景深、镜头噪点等特效。



景深和镜头噪点



热气扰动

13.Effect Volume（再处理效果数量）：

没什么说的，选最高即可。

14.Adhesion（粘连计算）：

使游戏内角色喷出的血渍和液体会依据几何空间计算出折叠表面，较真实地“黏附”于周围物体上。



Sheva身上沾满血渍

这回轮到Chris沾一身血




怎么天上下起血雨了

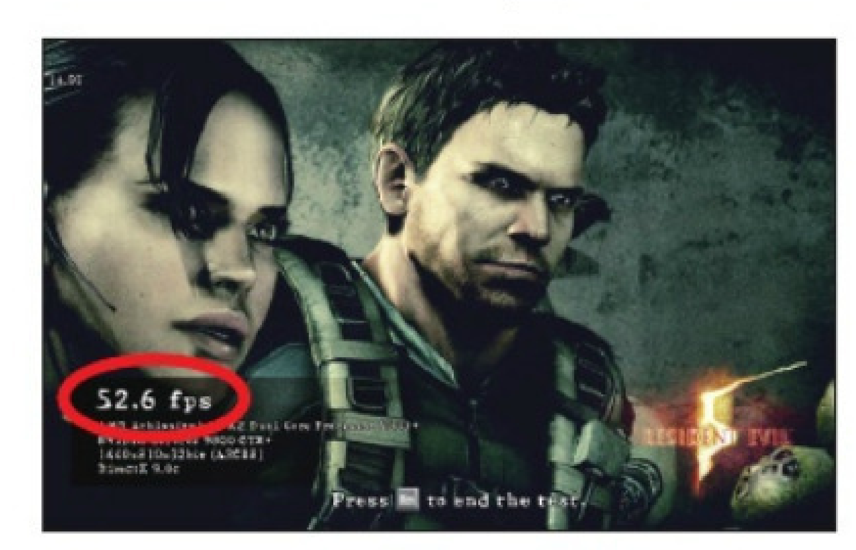


原来弹药威力过大，一枪就血肉横飞

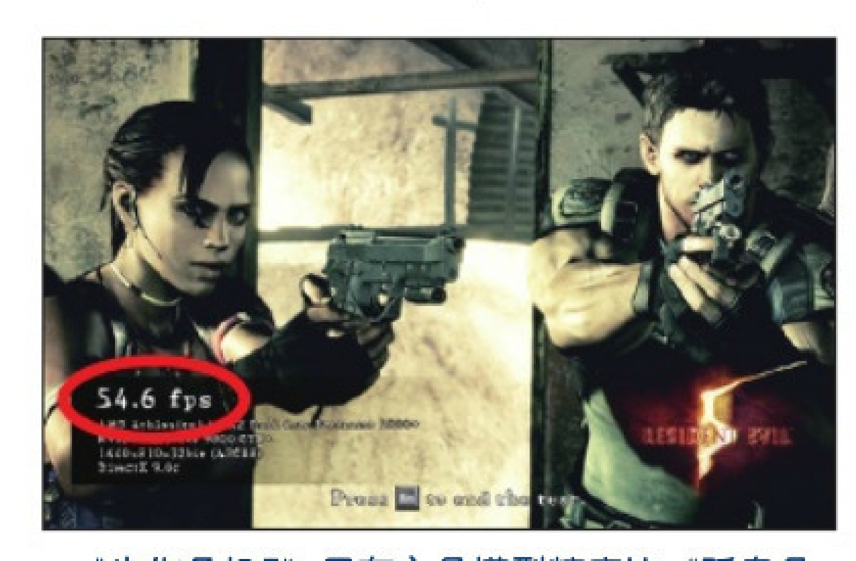
15.LOD（Level of Detail，细节度层次）：

很多人对此技术有所耳闻，《生化危机5》中的LOD通过物体模型的几何顶点在视线环境中所处的远近位置，动态增高或降低模型三角形数，由于《生化危机5》的场景相对很多PC游戏来说非常小，所以即使不应用LOD技术也可以。但为了照顾Xbox 360、PS3和很多单核心CPU的电脑高负载游戏中孱弱的几何运算能力、降低前端总线数据交换延时周期，CAPCOM将整个游戏每帧三角形规模控制在平均50万左右，和《使命召唤4》相当。这样MT Framework运行于30fps就是1500万三角形/秒，正好符合游戏机的几何运算能力和着色器速度。

在游戏机公布阶段那类Xbox 360每秒5亿三角形的“宣传辞令”显然是无“辑”之谈，有脑子的人基本都不会当真——在高运算负载的实际游戏中30～40台Xbox 360或PS3加一块也达不到这句广告里的“机能”效果。目前世界上几何复杂度最高的游戏就是《孤岛危机》VH级物体设置，平均每帧200万三角形以上（峰值每帧400万），以1280×720下每秒渲染60帧计算，就是1亿2000万三角形/秒！在目前单GPU平台中只有世界最强的Core i7+GTX285能胜任。



《生化危机5》每秒1500万的三角形性能基本都用在了人物角色身上，场景和物体几何精度与COD4相当



《生化危机5》只有主角模型精度比《孤岛危机》高，其他的几何精度都不在一个等级，不过谁都喜欢精致的角色



每秒1亿以上三角形只有在Crysis里才会碰到，随处扔在架子上的罐头盒、桌子上的茶碗都有充足的几何精度……

ACT 2.Display设置

1.Resolution（分辨率）：

通过Act1-2反图形失真一节，大家就知道了分辨率有时并不等同于GPU渲染的像素数。游戏视觉分辨率品质由两部分决定：显示设备屏幕的物理像素数和GPU实际渲染的每帧游戏画面像素量。所以PS3、Xbox 360的1080P游戏画面，与PC上1920×1080游戏分辨率有本质差距。本次我们就将目光聚焦在PC上真实的2560×1600高分辨率游戏。

在个人电脑操作系统桌面上的分辨率设置对应显示设备屏幕的实际物理像素后，称为最佳分辨率。目前的最高视觉精度为物理像素量达到2560×1600的显示器。而GPU实打实逐像素渲染的PC尖端游戏，每帧画面里就会显示出精细完美的物体几何模型和广阔的场景视野。

由于当今电脑显卡上的高端GPU具有强劲的像素、几何顶点着色性能，还搭配强大的显存带宽和至少512MB的独享显存，所以CAPCOM在PC版《生化危机5》菜单里允许自由更改分辨率（甚至在设置文档里可以输入自定义分辨率，例如：Resolution=1440×810，如此一来配合Window显示，在任何16:10宽屏上都能用各种像素量的16:9画面，随意调整GPU渲染规模），使游戏每帧画面的真实渲染像素数最高也达到2560×1600，从而1:1完美对应任何显示屏的物理像素数。

此等Super HD像素量下游戏画面很少有几何失真，基本无需反锯齿了，视觉效果震撼异常。

显示技术是由主机渲染并传输给显示设备（显示器、电视）的过程，涉及到GPU和显示终端。

2.Refresh Rate（刷新率）：

显示器或电视机的每秒画面更新频率。《生化危机5》游戏菜单中的刷新率主要指垂直刷新，一般CRT显示器至少需要70Hz的刷新速度画面才不会产生闪烁感，而LCD显示器仅需60Hz就可以有稳定的画面了。但大家无妨在显示器允许的模式下设置最高刷新率，例如LCD 75Hz，CRT 85Hz，因为相对于现在显卡上400MHz的RAMDAC芯片频率，设置多高的画面刷新率都没有性能影响。但在游戏菜单里也设置和OS桌面一样的刷新率，看下面你就知道好处了。

3.VSYNC（垂直刷新同步）：

强制RAMDAC输出与OS桌面相同的刷新率设置，会降低游戏输送画面帧速——即使你强大的GPU已经提前渲染出下一帧内的数据，所以会造成性能浪费。只要将游戏内设置的刷新率与桌面同步，就可以无视这项功能。如果不同步的话，有可能出现严重的画面撕裂现象，前一帧断掉的另一部分画面会仍然停留在当前帧中。这种画面断裂经常出现于Xbox 360上，因为游戏机连接显示器会自动将OS桌面刷新率设为70Hz，而Xbox 360版游戏里没有更改刷新率的功能，一律统一为60Hz；加之更没有垂直同步功能支持（因为本来帧速就很低，开发者不敢再有一点点浪费，所以画面撕就撕吧），这一现象游戏机上至今没有得以解决。有时游戏机即使连接电视也同样会产生画面撕裂，因为很多电视的刷新率比60Hz要高，而Xbox 360连接电视就会自动将桌面刷新率设为60Hz，无论你愿不愿意，依旧玩一会就撕一下。

4.Full Screen（全屏幕）：

这个功能的作用，就是例如当你的显示器为1920×1200分辨率，你又在《生化危机5》中设置GPU以和显示器点对点完美匹配的像素数渲染游戏，就键入FullScreen=ON。如果你想测试一下在720P时，你的PC比游戏机性能高多少倍，就在《生化危机5》中设置1280×720，并且将参数设为=OFF，这样程序就会在720P窗口模式下运行在1920×1200的显示器上，此时你可以用屏幕空出的大部分其他空间上网聊聊天干点别的。

5.Frame Rate（帧率限制）：

这是《生化危机5》的帧锁功能，虽然分为了30fps、60fps和Unlocked三档，但是似乎30、60两档都无效，只有不锁可以用。PC上的显卡游戏性能似乎强过头，即使你将帧锁设定在30fps，渲染速度依然会爆出来，平均只比不限档下降了5帧，fps依然该几百几百，所以直接键入=VARIABLE（可变）关掉它吧。

6.Adjust Aspect（比率调节）：

键入=ON开启后可以将画面比率输出上下带很大黑边的16:9图像，和Xbox 360版在4:3电视上的处理方式相同。但这黑边实在太高了，屏幕上画面可视区域无比狭窄，老显示器使用4:3分辨率模式玩《生化危机5》可视范围也好过此功能，而16:9/10用户直接无视这项。

ACT 3:CPU设置

中央处理单元的工作就是执行整个《生化危机5》的MT框架内所有应用程序，并分配图形渲染工作线程给GPU计算。如果说视觉效果真实与否取决于GPU的着色运算和纹理填充性能，那么整个《生化危机5》的游戏执行速度就同时取决于CPU的通用运算能力和GPU的图形渲染性能之和。

下面的内容对于《生化危机5》是非常重要的，这直接关系到该应用程序能否真正调用到硬件的全部性能。对于广大使用英特尔或AMD双核心处理器的用户来讲，在设置文档里默认状态下的Job Thread（工作线程）仅开启一个，也就是说《生化危机5》只调用一部分的CPU运算能力。CAPCOM认为当今大多数PC处理器上的大型通用运算架构，即使只使用一个核心也足以完成《生化危机5》所有的程序计算，于是就为每种处理器都预留了一个工作线程执行其他的OS应用程序，譬如你以720P窗口模式测《生化危机5》时，可以开着浏览器看视频、用uTorrent下载东西、剪辑家庭录像之类的。所以各级处理器的工作线程预设分别为：双核心双线程1个，三核心三线程2个、四核心四线程3个，四核心八线程7个。

如果不准备在玩《生化危机5》时桌面还开很多别的程序，你就可以手动开启想要的工作线程数。这会使双核CPU上逻辑运算核心都加入计算中，据测试会使主流级速龙X2 5400+配9800GTX+的主机，1280×720全特效下提速至75fps，对Intel的E系列双核CPU效果也一样好。P



■北京 怪叔叔

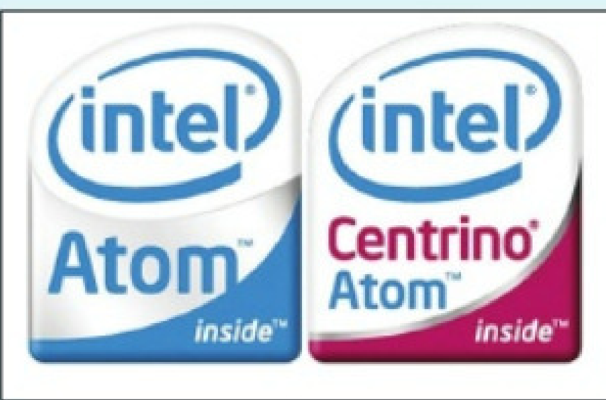
市场聚焦

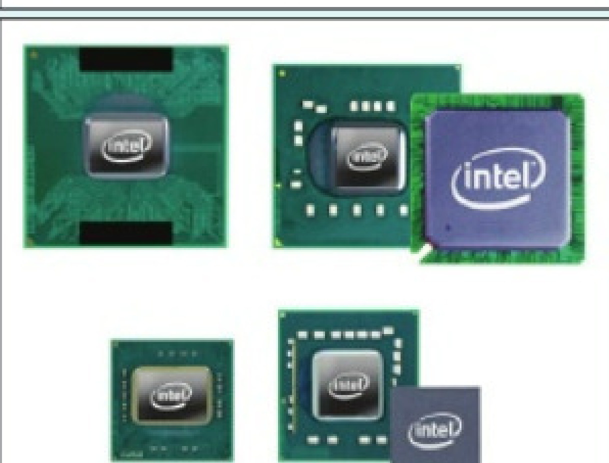
导读： 作为一个消费者，或许根本就不必纠结于谁将是朝阳、谁会终结，因为无论是理论上还是市场表现来讲，它们的性价比都应当是对等的……

纠结，上网本 VS. CULV超薄本！

上网本，目前主流机型采用英特尔Atom处理器，搭配GMA 950图形整合芯片，适用于除大型游戏、图形制作之外的上网和轻量办公级应用，大部分产品价格在3000元以下；CULV超薄本，采用英特尔CULV处理器（全称Consumer Ultra Low Voltage，即消费级超低电压），主流机型搭配GMA X4500图形芯片，可胜任入门级的大型游戏，目前价格约在4000～6000元之间。后者与前者相比，无论CPU还是图形计算性能，甚至在省电方面，都更胜一筹。

CULV于2008年第4季度发布，按照英特尔的规划，希望今年第二季度就可全面出货以其为核心的超薄本，但却因零组件价格上涨而一度受阻。不过时至第三季度，不用去看统计数字，只要看一下各大笔记本厂商的新品发布，就可知CULV的浪潮已然袭来。目前已有相应产品发布的厂商至少包括微星、联想、宏基、技嘉、华硕、索尼、松下、三星、精英，而戴尔和惠普也将很快跟进。





Atom Logo与CULV处理器

前有Atom、后有CULV——如果你是持币待购的消费者，会选择那一个？估计大部分用户者都会像我的朋友小张一样，彻底犯晕。她早有购置上网本的计划，眼见着就要下手，突然半路里又杀出了个CULV。听闻CULV机身超轻薄，性能更上一层楼，既具卖相又有实质，而且据她的其他“军师”出谋：漂亮且实用Windows 7就快要正式发布了，CULV可以装，旧的Atom上网本却无能为力，更是增长了她内心对上网本的叛逃之意。不过CULV好是好，价格却直指上网本的两倍，高出来的性能值这么多钱吗？真是让人纠结的两难选择呀！



微星的X400超薄本是CULV的典范之作

更有一些媒体大张旗鼓地放出了“CULV一出，上网本时代终结”的结论。此言听来似乎合理，但细想又有不对，请试着站在英特尔的角度来看，这一结论岂不是有英特尔搬石头砸自己脚的意味？Atom正式面市不足一年半，而上网本的市场销售又是方兴未艾，就这样将一个“大好儿男”掩杀在风华年代，是不是有些欠考虑？

那么英特尔力推CULV的用意又在哪儿呢？也许来自国外媒体的一则报道可看出些端倪。该报道称戴尔已不再销售12英寸的Mini 12上网本，而在其官方博客中的一篇日志中则提到：“10英寸的上网本才是大多数用户的最爱……更大屏幕的笔记本需要更好的性能，这样才有实用价值，戴尔将会带来更多……”。“更好的性能”，毫无疑问可确定就是CULV超薄本了。但再看这段话，又会觉得用尺寸来衡量用户是否最爱，似乎又有点“强词夺理”，市面上广泛存在的大屏幕上网本已经切实地说明了用户存在这方面的需要。



戴尔Mini 12上网本

那么几乎唯一的理由就是英特尔希望事情会变成这样。上网本价格低廉，赢利空间相对缩小，而大尺寸上网本更是上探到主流笔记本的市场空间，让利润有进一步缩小的危险。加上竞争对手AMD Yukon处理器的威胁，英特尔必须得做些什么。这么一来，CULV的出现便是恰到好处：用比上网本价格更高的超薄本来占领大尺寸便携本市场，以维持相当的利润；同时为了保护Atom市场，很可能“人为”地将市场按尺寸划分为两部分，二

者的分隔线可能就是戴尔博客中所说的“10英寸”。

这样的划分虽然“人为”，但也在一定程度上符合了用户的需求：如果要做更多应用、要求性能更高，屏幕更大些也是理所当然。因此作为一个消费者，或许根本就不必纠结于谁将是朝阳、谁会终结，因为无论是理论上还是市场表现来讲，它们的性价比都应当是对等的，因此只要根据自己的实际应用来选择就好。若是只上网、求便携，上网本即可；要求更多，可购进CULV；要求再多，请直奔主流笔记本。

最后，让我们来看下官方对CULV处理器的描述：“不足10瓦超低功耗、45纳米制造工艺、酷睿2架构、针对11寸到13.3寸之间的超便携笔记本。”请留意最后关于尺寸的这一句。

热点速递

戴尔概念手机Mini3i或将上市



中国移动在最近一次发布会中，现场展示了戴尔所生产的第一款手机Mini3i。该手机采用中国移动最新研发的OMS操作系统，而Mini3i本身也是中国移动新推OMS的一个重要合作展示性产品，但它仍是一款普通的GSM手机，不支持TD-SCDMA。操控方面，它配备了一块3.5英寸、640×360像素的触控屏，支持手写，有虚拟QWERTY键盘。

索尼正式发布PS3 Slim



近日，索尼正式发布“轻薄版”的PS3——PS3 Slim，自今年5月兴起的传言最终得到了证实。从消费者的角度来看，Slim版与老版PS3的区别是更轻薄（体积缩小32%，重量减轻36%），同时性价比也得到了提高（120GB硬盘预计售价约300美元，之前80GB/150GB老版PS3售价分别为300美元和400美元，另外Slim还支持与索尼Bravia电视同步的功能）。当然新版也有缺点，例如不再支持Linux，只可玩PS One游戏。

EMicro 4/3新款相机松下GF1即将发布



以“单反相机可替换镜头设计带来的专业性能”+“紧凑型卡片相机的轻巧便携”为宣传口号的奥林巴斯E-P1，一经发布就立刻吸引了足够密集的眼球，不过超过6000元的套机价格还是让许多人望而却步。好在具备同样设计的竞争者——松下GF1，很快将会出现于市场。据悉，这款Micro 4/3卡口的相机将于9月初发布，它外置EVF取景器，对焦和画质均超越E-P1。看来这类新相机进入一般消费者可承受心理价位的时机或已不远。

应用前沿

Touch & Go盲点式GPS导航仪



这是一款为盲人设计的导航仪。GPS信号被接收到后，仪器内部的软件系统将会把使用者周围所在的地图以1：1000的比例，用突出的盲点大致“描绘”出来，而地图中间还突出了佩戴者本人的位置。这样盲人通过触摸就能大致了解周围的地形，从而作出正确判断。该仪器可任意佩戴在手部、上臂或挂在腰间，另外它还附有一个能接收超声波信号的耳机，必要时可接受语音帮助。

每秒1万张连拍相机出世

要是事先不点明，你一定想不到这款有着厚厚机身、样式古怪的相机，居然具备每秒1万张的连拍速度！这款由Vision Research推出的Phantom Miro eX相机，可在500～10 000张/秒之间自由调节连拍速度。可能是由于连拍对存储速度的要求，它在机身中内置了4GB的存储空间，同时还支持CF卡扩展。整台机器售价1万美元，不过你也可向制造商租借——只要每两天支持750美元租金即可。

索尼改良型锂电池开始量产



近日，索尼宣布自己研制的橄榄石状磷酸铁锂电池已走出实验室，开始全面量产。据悉，这种改良型的锂电池寿命长，约4倍于现在的普通锂电池，同时，充电速度也全面提高，可在30分钟之内充满总容量的99%，另外它的电容量也较普通锂电池高。目前该电池仅用于电动专业工具，但随着产量提高，相信不久后我们就能接触或使用到它。



百度抛出“框计算”概念

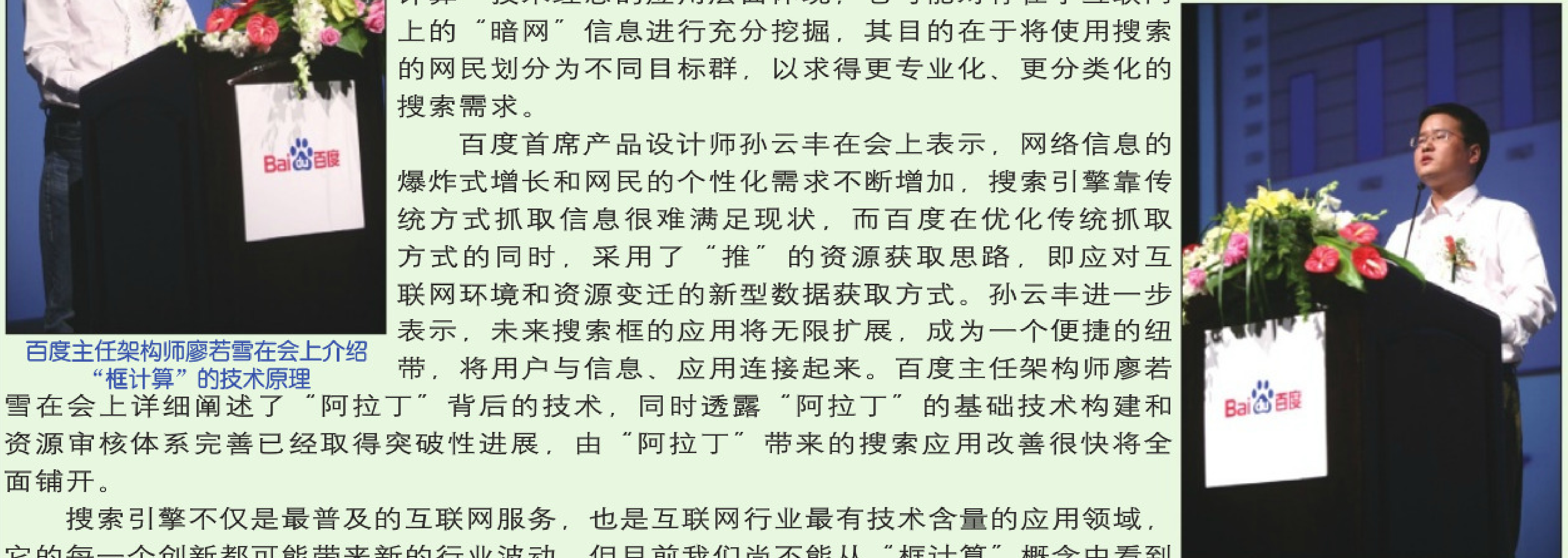
■本刊记者 生铁



百度主任架构师廖若雪在会上介绍“框计算”的技术原理

近日，作为“2009百度技术创新大会”重要组成部分之一的百度搜索技术趋势论坛正式拉开帷幕。百度CTO李一男、百度首席产品设计师孙云丰、百度主任架构师廖若雪等公司高层到场，共同就搜索引擎技术发展趋势进行深入探讨。

本次大会上百度董事长兼CEO李彦宏提出名为“框计算”（Box Computing）的技术理念，并阐述“框计算”对于未来互联网发展格局的影响。配合“框计算”技术概念的提出，百度“阿拉丁”战略计划也在本次论坛上正式亮相。“阿拉丁”是“框计算”技术理念的应用层面体现，它可能对存在于互联网上的“暗网”信息进行充分挖掘，其目的在于将使用搜索的网民划分为不同目标群，以求得更专业化、更分类化的搜索需求。



百度首席产品设计师孙云丰在会上发言

百度首席产品设计师孙云丰在会上表示，网络信息的爆炸式增长和网民的个性化需求不断增加，搜索引擎靠传统方式抓取信息很难满足现状，而百度在优化传统抓取方式的同时，采用了“推”的资源获取思路，即应对互联网环境和资源变迁的新型数据获取方式。孙云丰进一步表示，未来搜索框的应用将无限扩展，成为一个便捷的纽带，将用户与信息、应用连接起来。百度主任架构师廖若雪在会上详细阐述了“阿拉丁”背后的技术，同时透露“阿拉丁”的基础技术构建和资源审核体系完善已经取得突破性进展，由“阿拉丁”带来的搜索应用改善很快将全面铺开。

搜索引擎不仅是最普及的互联网服务，也是互联网行业最有技术含量的应用领域，它的每一个创新都可能带来新的行业波动。但目前我们尚不能从“框计算”概念中看到未来百度的搜索引擎能有什么更本质的变化。而实际上尽管名称有所不同，其他几大搜索引擎网站也做着同样工作，即将网络信息的搜索更具体化、更多元化，保证数个关键词出现时的搜索结果更为合理。其实就是这么个简单概念，而对于行业间的竞争而言，技术是否先进并不是唯一决定性的，概念、用户心理和国情也同样重要。P



硬件店

精英电脑发布3倍金系列主板

精英电脑三倍金系列主板发布会于近日在北大博雅国际会议中心举行。精英电脑高层、Intel高层、渠道代理商及媒体记者等参加此次发布会，现场展示了G41、P45及P55系列三倍金主板。传统主板CPU及内存接口处都会采用镀金处理，总含量大约5μ，而精英在最新的主流产品上将镀金含量增加到15μ。三倍金技术可将主板接口部分抗氧化、抗腐蚀性能提高3倍，使主板接口在多次插拔和长时间使用后仍能保持信号稳定，降低部件接触不良所造成的稳定性问题和烧毁危险。精英电脑全球板卡渠道事业部总经理李大明先生表示，在主板产品同质化严重的今天，厂商都使用同一颗芯片，性能基本没有大的差距，因此精英推出三倍金技术，并藉此提升产品品质与品牌口碑。



雅迅网络推出T818导航产品

近日，“正德谓雅 迅决天下——雅迅网络市场新战略暨T818导航系列产品上市新闻发布会”在北京文津国际酒店隆重举行。著名GPS监控导航设备及车辆定位系统全面解决方案提供商，厦门雅迅网络股份有限公司正式宣布其未来5年在中国市场的战略布局，同时宣布将雅迅T818双模GPS车载导航仪全系产品正式投放市场。雅迅网络总经理黄朝阳表示，雅迅网络在保持车载监控领域市场第一的基础上，将携带具有200多项专利的通信和双模导航技术、差异化产品和优质服务，计划用2到3年时间撬动国内IT数码、电信运营商、汽车厂商三大市场，成为全国最大的专业车载导航信息服务提供商。关于雅迅T818双模GPS导航仪的详细介绍，请参见本期“新品初评”栏目。





软件圈

Final Cut Studio及Logic Studio推出重大升级版本



苹果公司于近日公布Final Cut Studio重大升级版本，提供超过100项的新功能以及新版Final Cut Pro、Motion、Soundtrack Pro、Color和Compressor。该版本中的Motion 4包含增强的3D阴影、3D倒影和景深等功能，可用于制作更出色的视觉特效，Soundtrack Pro 3具有全新多轨音频编辑工具，可令音频后期制作简化和高效，Color 1.5提供更好的Final Cut Pro集成和全面的颜色分辨率支持，Compressor 3.5增加了方便设置和自定义导出选项的新功能。苹果公司全球产品市场高级副总裁Philip Schiller表示“新版本大幅度扩展了Apple ProRes编解码器家族，剪辑人员可在工作室里或在低带宽的环境中处理高质量的视频。”新版Final Cut Studio售价为7998元，升级版价格为2398元。同时公布的Logic Studio拥有200多项简化复杂任务的新功能，建议零售价为3998元，升级版价格为1648元。Logic Studio的简体中文版也会于2009年9月份上市。

Corel Painter 11正式公布

Corel Corporation于近日正式公布了Corel Painter 11。该产品具有 40 多种新功能和增强功能，通过Painter 11，艺术家可以使用先进的绘画和自然材质（Nature Media）工具来拓展其数码表现工具。最新的多种压感笔刷使手与画笔流畅地融为一体，勾勒出细致的纹理与精确的笔触。增强型绘图工具和可自定义的材质让用户可以创作出别具一格的艺术作品。Corel Painter 11 目前已接受预订，用户可通过www.corel.com.cn下载试用版。同时，采用新型环保包装的盒装产品也开始接受预订，完整版价格为7800元，升级版价格为3900元。



网络帮

混合式威胁依然持续成长

趋势网络安全企业科技的最新分析报告指出：2009年上半年亚太地区混合式威胁依然持续成长，亚洲大部分国家感染率最高的是通过可移动式装置感染的自动执行（autorun）恶意程序。与在线游戏相关的恶意程序感染数量在今年第二季也呈现上升趋势，由于中国拥有庞大的在线游戏族群，因此游戏相关的间谍程序比例偏高。另一项逐渐成长的网络犯罪趋势是所谓的搜寻引擎优化（SEO）技巧，黑客专门利用这项技巧在热门新闻搜寻结果当中插入一些恶意链接，并且让这些链接在搜寻结果中名列前茅，但这些链接的背后其实是指向恶意网站。中国趋势科技资深病毒分析师李建淼表示：“过去几个月以来，网络犯罪者利用Michael Jackson死讯和H1N1流感疫情的新闻，占据所有主要搜寻引擎的前几条搜寻结果。这些搜寻结果背后的链接，会触发多次浏览器重新导向，最后进入各式各样的恶意网站，然后下载假的防毒软件。我们建议使用者在点选主要搜索引擎的前几条搜索结果时要非常小心。”

傲游浏览器实现视频拖拽播放

近日，傲游浏览器3.0.0.144如期发布，同时推出傲游浏览器视频弹出测试版。该版本基于2.5.4正式版制作，加入视频弹出功能模块，能将视频网站的视频播放窗口从网页弹出，由于实现原理相同，视频弹出功能对某些Flash游戏也同样适用。傲游的视频弹出功能还有一点独到之处：支持视频的拖放直接播放。视频已经弹出后，只要将其他视频用鼠标拖放到正在播放的窗口中，即可播放新视频。目前此功能针对国内最流行的土豆网和优酷网做了优化。拖放播放的设计未来将会支持更多视频网站，且不需要另外更新程序。傲游网表示欢迎网络用户积极参与测试，并将测试中遇到的问题以及建议反馈给公司。

中企动力携手CNNIC 共推可信网络营销

近日，中国互联网络信息中心（CNNIC）指导，中企动力科技集团股份有限公司在北京召开“SaaS新时代，携手构建可信网络营销体系”发布会，正式对外宣布中企动力携手CNNIC构建以数商Z+和站点卫士为主体的可信网络营销体系，二者强强联手在国内共推可信网络营销。此次中企动力与CNNIC联手构建的可信网络营销体系，其目的在于推进诚信网络建设，力除中小企业网络营销中的诚信黑洞。同时，中企动力将在发布会后，开展全国范围巡讲，扶持地方中小企业可信网络营销体系的构建，力求打造一个绿色、可信网络环境。



漫步者向台湾灾区捐款10万元

受台风“莫拉克”的影响，台湾南部地区遭受了五十年罕见的严重水灾。台湾的灾情牵动着大陆同胞的心，社会各界也积极为台湾受灾同胞捐款捐物。灾情发生后，漫步者公司为帮助台湾同胞战胜困难重建家园,联系到相关慈善部门，在8月21日通过深圳光明新区公明商会，向台湾遭受水灾的同胞捐赠善款10万元。秉承“让世界更动听”的理念，漫步者多年来一直积极投入社会公益事业。此前，漫步者公司在2007-2009年捐资300万元设立“天使回声·漫步者基金”，用于救助贫困失聪儿童实施人工耳蜗植入手术，恢复听力；此外，漫步者相关公益项目还包括北京理工大学专项奖学金、济南地区漫步者经销商“春蕾计划”捐助活动等。

“番茄花园”网络盗版案一审宣判

苏州市虎丘区人民法院于近日对番茄花园侵犯著作权案作出一审判决。经营番茄花园网站的被告单位成都共软网络科技有限公司以及四名被告因未经著作权人许可复制发行计算机软件，以侵犯著作权罪被处罚款并追究刑事责任。在本案中全面策划并操控番茄花园商业运作的主犯孙显忠和番茄花园工作室负责人洪磊都分别被判处有期徒刑3年半，并处罚金100万元；被告张天平、梁焯勇分别被判处有期徒刑2年，并处罚金10万元；被告单位成都共软网络科技有限公司被判处没收违法所得292万余元，并处罚金877万余元（相当于其违法所得的三倍）。微软全球副总法律顾问、大中华区副总裁刘凤鸣表示：“软件盗版妨碍本地经济发展、抑制创新热情并给用户及其业务发展带来风险。本案的判决也例证了执法机关打击网络盗版犯罪的决心和能力，展现了中国政府在知识产权保护方面的切实举措。未来，微软将继续打击制售和传播盗版软件的非法行为，并不断提升使用正版软件的体验。”



晶合快评

番茄花园会消失么？

■晶合实验室 冰河

2009年8月21日，曾经轰动一时的“番茄花园”事件终于落下了帷幕。苏州市虎丘区法院对番茄花园网站的创立人及主要管理人孙显忠和洪磊各判处3年半有期徒刑和100万元人民币罚款，判处另两名涉案人员金额较小的罚款和较短的有期徒刑。被告单位成都共软被判处罚金877万余元，并罚没违法所得292万余元。

番茄花园网站是一家于2004年5月11日进行域名注册、主要提供盗版软件下载、在国内小有名气的网站。网站涉嫌侵权的产品中涵盖了国内外知名软件厂商的多种软件，其中包括商业软件联盟成员公司的产品。据非官方估算，番茄花园版的盗版Windows XP软件的装机量超过千万，因此该集团和网站也被微软一直视为盗版行为的代表。

2008年6月，在国家版权局和公安部组织的打击网络侵权专项治理工作中，商业软件联盟代表其成员公司向国家版权局及公安部进行了投诉。国家版权局和公安部对此案高度重视，将其作为2008年网络专项治理行动的重点案件。2008年8月至12月，犯罪嫌疑人孙显忠、洪磊等分别被抓获归案，此后，成都共软以及4名被告人孙显忠、洪磊、张天平、梁焯勇以侵犯著作权罪被提起公诉。

与案发时各界媒体纷纷关注报道的盛况相比，对于这一意料之中的结局关注的目光并不多。虽然当初围绕这一案件的发生众说纷纭，什么“微软迫害说”“对手举报说”“分赃不均说”此起彼伏，但在证据确凿的事实面前，“番茄花园”涉案人员结局是依然注定的，而缺乏事实的各种动机推测，则在一段时间的口水战之后逐渐消失。在判决宣布之后，几乎没有什么不一样的声音再出现了。而美国的《纽约时报》、英国《金融时报》等国外媒体则发布文章，宣称这是“中国反盗版软件行动的一个里程碑”。

是不是什么里程牌，只有让时间来判定，对于国外媒体和微软来说，他们当然有理由欢呼雀跃，但是对于“番茄花园”来说，这件事情并不以法院判决为结束，事实上，这才刚刚开始。

番茄花园为什么会出现？这是个当初就曾经浪费诸多口水的问题。如今我们再问一句：番茄花园会消失么？这也是个很快就能达成一致的问题。虽然原版的番茄花园如今宣布“洗心革面，立地成佛”做网站导航服务，但如“萝卜花园”“白菜花园”“黄瓜花园”之类的网站定然不会消失，而且会活得越来越隐蔽，越来越滋润。

我相信，无论微软怎样推广正版，打击盗版，还是有很多人使用的是非授权的操作系统，Windows高昂的售价，其在操作系统的垄断造就的选择性极小，其有意识纵容盗版推动普及使得使用者养成的习惯，进而其他软件的开发不得不依托Windows来进行，等等这一切使得其他系统无法进入我们的电脑，使得后来者轻易不敢投入开发操作系统，也逼得我们不得不选择微软系统，不得不选择非授权版。

现今世界是信息时代的世界，电脑技术广泛应用，无论个人、企业、团体、国家、社会等方方面面已离不开电脑了，不敢想象这个世界如果一夜之间没了电脑会变成什么样子。使用电脑就离不开软件尤其是操作系统，但我们面临的选择基本上就是微软一家。微软的垄断已引起全球警觉，并试图打破其垄断。可我们由于机制问题，由于对一些企业畸形垄断利益的保护，一直在反垄断方面无所作为，我们在这方面已经走在后面了。由于众所周知的原因，打破操作系统的垄断不同于其他行业，需要站在国家安全的高度来对待，打破垄断是国家重要的职责之一，政府要有所作为。



愤怒的写作者冰河

中国有2亿多网民数千万台电脑，增长不可谓不迅猛，数量不可谓不庞大，需求量不可谓不巨大，市场商业机会不可谓不诱人，安全问题不可谓不严峻。然而面对如此需求和市场机会，面对严峻的安全形势，我们的操作系统开发竟然是十年如一日没有发展。面对今天的局面，我们该行动起来了。中国不缺人才和资金，我们缺的是什么呢？要知道打破垄断的最好办法是市场做起，引进竞争者增加选择面，创造更多选择机会进而降低成本。保护安全的最好办法是有自己的东西，然而为什么会有今天的尴尬局面？我们不该好好反思吗？

微软在中国高举知识产权保护的大旗来捍卫其垄断地位，政府和法律也必须旗帜鲜明地保护其利益打击盗版，多少有些不情愿和无奈，但又不得不为。可我们要思考的是这些无奈是如何造成的呢？造成今天这种局面是谁之过呢？

运用法律武器依法打击盗版行为和制裁盗版者是完全正确的，可仅就“番茄花园”事件而言，从法律角度说得通，从广大网民和操作系统需求者的感情角度来说大家又不好接受，我们的感受很复杂。面对垄断的掠夺和攻击，我们无法回避也无力自我保护，选择变通却不得不背负法律之重，我们真的很难。其实政府也真的很难，打击不力于法律不严肃于国际不好交待，重力打击于国民感受不好说。怎么办？还是那句老话：两条腿走路，一方面打垄断，一方面保护知识产权。

只是，这句老话说了那么多年，为何我们除了各种花园，还是没有选择呢？

（漫画作者：阿克斯纳颗粒塔）

大众特报

《天下贰》是网易开发的绿色免费3D网游，也是网易第一款即时战斗MMORPG。她以女娲补天等上古神话故事为背景，以雄关蜀道等中华地理风貌为蓝本，处处充满浓郁的中国元素。玩家在游戏中，可以体验灵兽养成、元魂幻化等中国特色的创新玩法，并领略以中华副本和野外Boss为特点的PvE玩法以及以战场、势力战、城战为代表的PvP玩法。在《天下贰》的世界里，数以千计的玩家们为收复大荒而共同努力。在这里，你可以和朋友一起遨游大荒，观赏各地的景色；你可以和素不相识的陌生人并肩作战，成为至交；你可以加入公会，和一群志同道合朋友共同努力；你可以和凶狠残暴的妖魔士兵战斗，为收复大荒献出自己宝贵的力量。



《天下贰》品中华神话，体验上古玄幻之旅

《天下贰》特色幻化系统

《天下贰》副本特色

《天下贰》品中华神话，体验上古玄幻之旅

游戏是一种娱乐方式，简单而富有乐趣的游戏就像是一段小品或者相声，能带给我们欢笑。复杂但充满内涵的游戏就像一部宏大的电影，除了乐趣之外，还能带给我们强烈的视觉和心灵的震撼。《天下贰》就是游戏界内的史诗级大作。玩《天下贰》，除了游戏本身的乐趣外，我们更能身临其境的体会到中华文明发源时期大荒世界的壮美，体会到上古神仙与妖魔对抗的刺激与惨烈，体会到华夏祖先为了保卫自己的家园而表现出来的勇敢与智慧。这是中华创世的宏大史诗，浩瀚壮阔的华夏文明在这里一览无余，无穷的乐趣等待我们去体会。

乐趣一：玄幻大荒：上古地理，神话传承

《天下贰》以中国古典神话《山海经》为背景，充满了上古神话的玄幻色彩，一草一木，一人一物，一地一名皆有其来历，如果你是有心的游客，你会发现，《天下贰》的世界中，一个不起眼的人物,一幅不经意的画面，原来都有着如此美丽的传说。

游戏带领穿越浩如烟海的时空，来到这片神奇的土地——大荒，让我们一起来开启一段上古玄幻之旅，一起来领略这片神奇的土地上那些美丽的风景和动人的传说。

下面这一张，是大荒世界的全貌：



故事一：九黎建木。

相传皇帝手下的两员大将女魃和应龙互相爱慕，应龙被囚于锁龙树的顶端，女魃便每日来到囚锁应龙的那棵树下，用天界最美的歌声，来抚慰被锁在云端上的应龙。这就是囚锁应龙的那颗树——建木，你肯定见过这颗树，但是你知道凄美而动人的故事吗？

故事二：巴蜀大禹田。

据说是当年大禹治水的时候，来到此处，饥渴难耐，便亲自扛起锄头帮皋陶开垦荒地的，种下南瓜和西瓜。后来此处地里的西瓜和南瓜因此生长特别旺盛，形态也十分巨大，如



此大的西瓜，不知道味道如何，去游戏中体会下吧。

故事四：中原石像村。



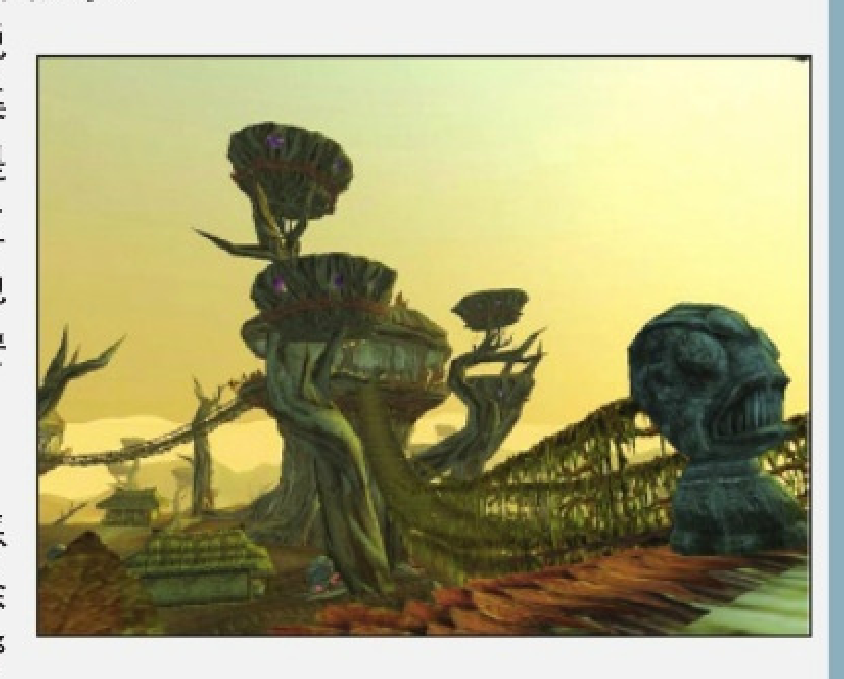
传说鲧当年治水，天下好汉皆群起响应。有三位兄弟，都是九黎人士，跟随着鲧来到了中原的石像村附近。洪水来临，形势危急，为了保护当地百姓，他们三人冲向后山，化为了石像堵住洪水，拯救了村民，为大家所纪念，至今他们还矗立在当地，庇佑着一方百姓。

故事五：江南桃溪。



相传当年神农氏遍访天下的时候偶然获得一粒种子，路过一片美丽的地方，他受神意，将种子播种于此。多年之后，此地满是桃树。离此处不远有一条小溪，每当暮春时节，桃花遍谢，落英缤纷，溪中便满是花瓣，美丽异常，因而得名：桃溪。这就是神农氏当年种下的桃树。

故事六：雷泽林根寨。



这个寨子传说是防风氏的族人聚集地。在防风神话中提到防风氏是吴越地区亦神亦人的顶天立地的治水英雄，是能安邦立国、护佑生民，福泽吴越的祖先神，也是忠于职守，嫉恶如仇，帮助大禹扫除奸佞的大忠臣，是帮助大禹制订法律的法治元勋，文化英雄。他的族人又是什么样的一群人？他们有着什么样的生活习惯？游戏中会告诉大家这一切。

大荒世界的故事和传说，还有很多很多，其中一些隐藏在一个个毫不起眼的场景中，需要有心的玩家通过任务细细的体会。在游戏中您可以感受到更多不同的氛围，不论何处都充满了上古神话以及上古人物给我带来的历史的厚重感，相信一定不会让喜欢上古神话和中国玄幻的您失望！

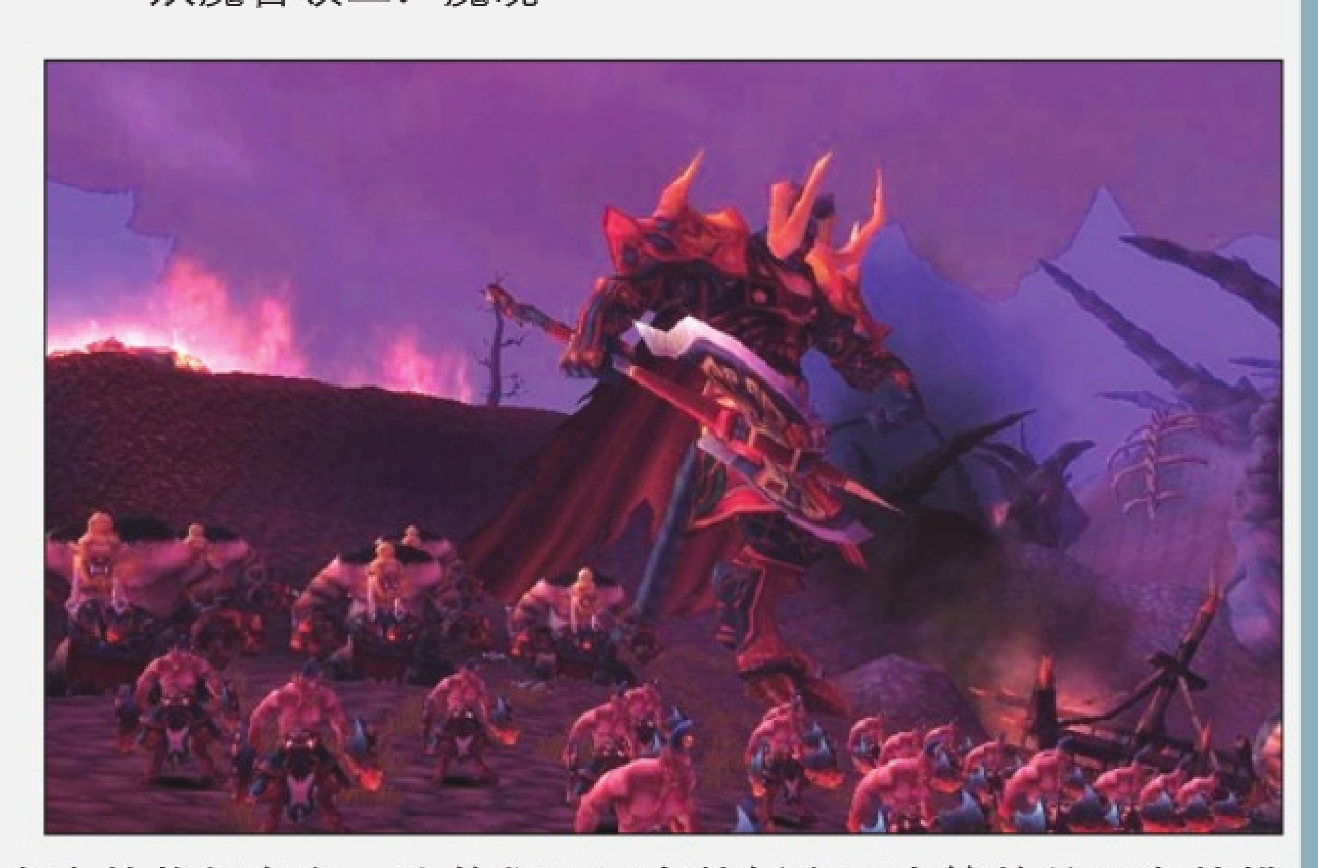
乐趣二：妖魔降临：法力通天，嗜血残暴

盘古开天辟地后，北极至恶之气化为幽都妖魔，南极至善之气化为大荒生灵。幽都之气世世代代侵蚀大荒，蠢蠢欲动。自从封印幽都之口的太古铜门被开启，纷纷妖魔扑面而来，大荒苍生惨遭荼毒，炎黄后人有倒悬之厄。《天下贰》的玩家就诞生在这样一种纷争的社会背景之下。幽都妖魔身形可怖，法力通天，嗜血嗜杀，所过之处白骨累累，世间万物无一幸免。只有至真至善至勇至强之人，方能降妖除魔，拯万民于水火！面对身形数十倍于自己的妖魔，你准备好了吗？

妖魔首领一：魔轮



妖魔首领二：魔魄



大荒世界，危机重重，上面的2个妖魔，也只不过是妖魔中的将领角色，比他们更厉害的妖魔还在等待着玩家的挑战。振奋精神，为了天下黎明，和你的队友一起战斗吧。

乐趣三：昆仑灵兽：仙兽奇缘，通灵感应

妖魔入侵导致生灵涂炭，八大门派弟子各怀抱负誓要斩妖除魔、保卫家园。西昆仑的异兽感应到了大荒世界的灾难，若大荒被妖魔占据，则昆仑很可能会不保。在西王母的授意下，四大异兽远从昆仑山赶来，对八大门派的弟子施以援手。

从您入门派开始就可以从驻居在九黎的四大异兽那里领到一只灵兽蛋。灵兽蛋可以孵化出灵兽，您就可以同灵性超然的灵兽们一起开始对抗妖魔的战斗，您的大荒征程从此不再孤单寂寥。驯养灵兽可以使您的修行过程事半功倍，

灵兽不仅可以增加主人的能力，当灵兽成长到20级以后，还变身为您的坐骑，最高级的灵兽还可以飞行，让您在大荒的世界中一日千里，自由翱翔。不同的灵兽可以变身为不同的变身形象，有的可爱，有的脱俗，有的狂野，不同阶段的灵兽外形也不尽相同，灵兽，让您的大荒之旅充满了乐趣。


灵兽：灵猫（左）和超影


灵兽：灵猊


灵兽：驺吾（左）和开明兽（右）

以上只是灵兽的一部分，还有其他更有趣，更拉风的灵兽，等着您去领养。

乐趣四：修真幻化：随心所欲，想变就变

自古以来，世界里就有着各种各样的生灵，他们自盘古开天地之后就在这个世界上繁衍生息。于此同时，不知是谁发明了一种神秘法术——幻化，它需要以灵气为引、元魂为本。幻化需要施法者集中灵气来唤醒体内存在的元魂，从而能够依靠元魂的指引幻化成相应的幻化兽，达到灵气，元魂，实体三者合一的境界。

过了千年之后，那些具有灵气的修炼之人能够用幻化之法将万物生灵的元魂聚集成元魂珠，通过吸收这些元魂珠中的精华，他们既能够幻化成相应生灵形态的幻化兽来获得强大的战斗力，也能够保持常人的形态在体内激活元魂珠来加强体魄并使用独特的技能。

《天下贰》国内首创的元魂珠幻化系统，让您能随心所欲的幻化成怪物去战斗，展现多变的丰富的您！想怎么变，就怎么变！


玩家幻化的虎精

玩家幻化的狐精


玩家幻化的熊精

所有的怪物都有可能包括元魂珠，Boss也不例外，想一想，如果拿到上面看到的妖魔Boss的元魂珠，变身成为如此大的一个Boss在城里走来走去，是何等威风的一件事。变成Boss去战斗，你体验过吗？

乐趣五：地宫副本：龙潭虎穴，神之遗迹

《天下贰》的副本一定会为您带来别样的体验。北斗七星阵，四象八卦田，这些阵法，你肯定听说过，但是你见过吗？《天下贰》的副本就融入了这些玄幻的元素在副本中，在《天下贰》的副本中，您可以见到中国古代传送中的各种神仙鬼怪，还可以找到上古之神的遗址。每一个副本的背后都有一个完整的故事等待你去探索，在这里您可以体会到浓厚的神话气息，也可以体会到团队配合的乐趣，还可以体会到历经困难，终于战胜Boss的无比喜悦。找上几个朋友，在《天下贰》中一起打副本，实在是一件十分有意思的事情。



副本之一：幽谷深处

多年以前，传说舜帝曾在此处清修，但自从舜帝猝死在幽谷之后，此地慢慢变得荒芜，并出现了大量的腐尸和精怪，昔日的清修之所变成了不见天日的悲风之谷。据说在幽

谷的深处，突破腐尸和精怪的封锁，有着当年苗人为舜帝修筑的宫殿。

副本之二：黄泉幽境。

在大荒最黑暗的幽魂之所在——黄泉，每一个因幽都入侵而阵亡的种族都在守卫着他们心中的黄泉。黄泉地狱，到底是一番什么样的景色？为什么在如此阴森的地方，却有如此耀眼的一朵金莲？谁是这里的主宰？又有什么样的挑战在等待着我们？

副本之三：外锁妖塔。

相传巴蜀之地本是人杰地灵之所，从上古之时即被幽都妖魔窥觑，更打通巴蜀一处奇险之处欲在此播洒幽都至恶之气，使其成为幽都入侵大荒的跳板。当年广成子御剑云游至巴蜀，发现一处裂口向外喷洒幽都魔气，不忍人





间生灵涂炭，于是舍全身法力，将自身所携佩剑化为锁妖塔封住裂口。更命自己弟子门人在巴山之上建起弈剑听雨阁，永远镇守这道裂口。裂口之下，究竟是什么恐怖的妖魔，以致于广成子需要舍全身法力才能将其镇住？还要建立一个门派来专门看守这个裂口。广成子的这把神剑，又具有什么样的神奇威力？

上面几个副本，只是《天下贰》庞大的副本系统中的一部分，还有很多玄幻的特色副本等待您开启它们的封印，揭开它们神秘的面纱！通过这些副本，您会逐渐揭开妖魔后面Boss的神秘面纱，他是妖？是人，还是叛逆的神？找上你的同伴，一起去揭开他们的神秘面纱，体验其中蕴含的无穷乐趣吧！

天下贰特色玩法系统——幻化

还记得小时候第一次看电视剧《西游记》时的情景：一帮小孩子搬着凳子围在邻居老伯的一台小彩电前面，当那熟悉的音乐响起来的时候，整个小院子都宁静下来了，只能听见鸣蝉的低声轻吟。当我们看到孙悟空那奇妙的“七十二变”的时候，都不觉得惊呼起来；看到那一个妖精是由极其普通的物事变化而来，更觉得这事非常神秘。那时候，每天晚上一群小孩子都会准时准点出现在邻居家的电视机前，因为我们知道，那有我们所热爱的。

长大了，回首老版《西游记》，虽觉得画面幼稚了些，但感觉更加亲切。于此同时，美国大片《变形金刚》的火热上映，又勾起了我们对于变化之术的狂热。那些普普通通的汽车和飞机，转身之间就能变成和人类一样可以自动行走、独立思考的生物。这真是太奇特了。我们为之疯狂，因为我们知道，那有我们所向往的。

对比这些变化之术，我们可以发现：每个人都有一种渴望，那就是突破自己；每个人都有一个梦想，那就是能所不能。

在《天下贰》中，我们就能轻松的实现这些梦想。只要你掌握了幻化之术，你可以任意幻化为怪物、妖仙，甚至英雄。斩妖除魔、匡扶正义，在有了幻化之术之后，变得更加简单。

《天下贰》中的幻化之术，是和整个游戏的世界观背景紧紧相连的。在《天下贰》的大荒世界中，人、神、魔共存。这些生灵或为盘古开天地之后的清气所化，如神明、花草竹木百兽；或为浊气所化，如鬼魅、妖灵。

其中有得道高人在神明的谕指之下，修得了幻化之术，可以将万物生灵的形态封闭在一个小小的元魂珠中，凡人在使用了元魂珠之后就能变化为生灵的形态，同时拥有这枚元魂珠的所有力量。除此之外，一些普通的怪物在意外死亡之后，其自身强大的怨念也可以将自己的形态封闭在元魂珠中，等待一个合适的人来启封，好让自己的形象重现大荒。



统领之魂元魂珠

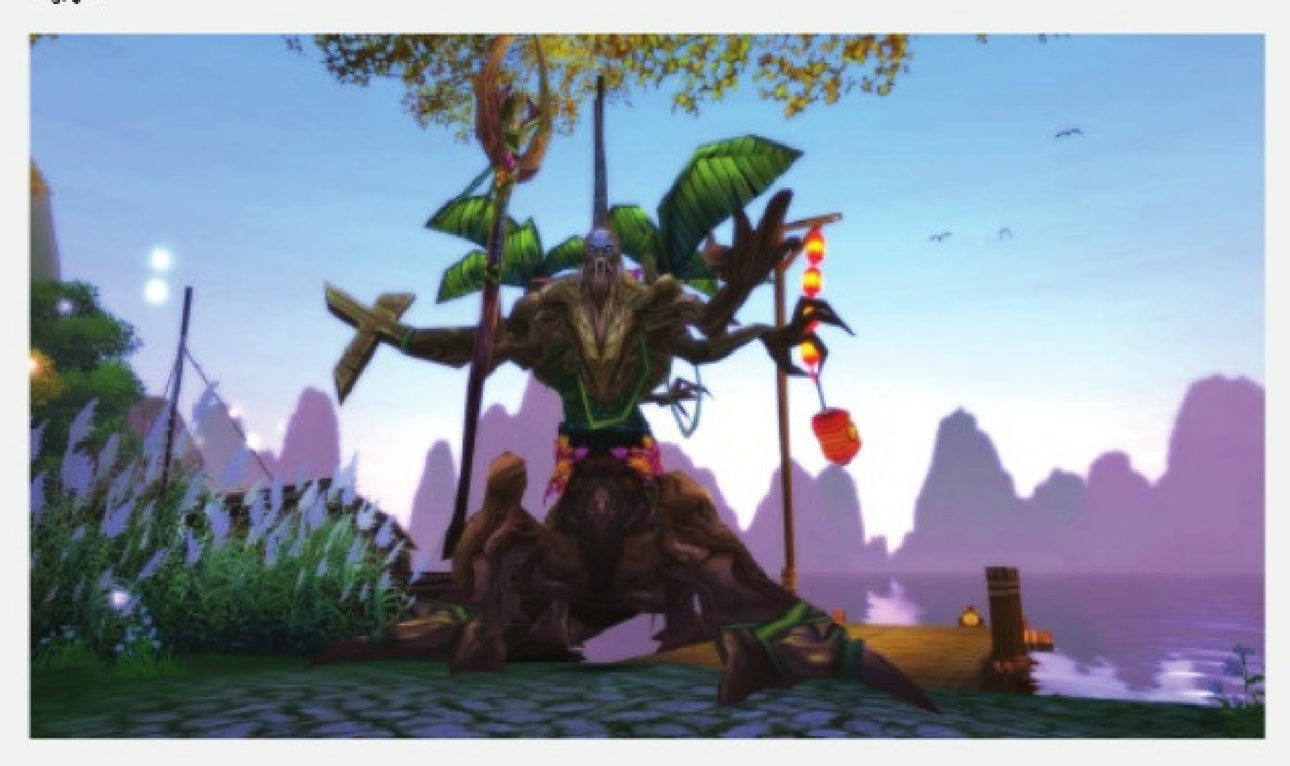
元魂珠是个强大的物事，因为它可以让你感受到不一样的战斗，它可以让你变得更强。

目前在《天下贰》中，主要开放了11系别的元魂珠。每个系别都有自己的特色，每个系别同样也有自己的杰出代表。只要您在游戏中完成了相关系别的幻化任务，就能激活这个系别的元魂珠，亲身体验他们的强大之处。

下面简单介绍下各个系别元魂珠的特点：

竹木系：拥有强大的群体伤害和控制技能，同时物理防御值较高，适合群体作战。

竹木系的代表元魂珠是：建木之主元魂珠（可以通过65级准入的建木之殇副本获得），拥有独特的威严造型哦！



建木之主元魂珠造型

花草系：治疗术是整个花草系的亮点，强大的辅助技能是团队取得胜利的重要功臣。

花草系的代表是可爱的小草精，虽说它最容易获得，但那诙谐的造型迷倒了不少MM。



草精元魂珠造型

强盗系：精准的远程打击，较强的物理攻击，适应面广，培养成本低。

强盗系的代表是响马元魂珠。在巴蜀地区随地可见的强盗怪物身上都会掉喂养元魂珠的杂物，因而强盗系珠子的培养成本相当低。



响马元魂珠造型

有熊系：超高的物理防御，强大的吸引仇恨的能力

有熊系的代表是三星的熊战士。由于强大的吸引对手注意力的能力，加上血量和防御上的优势，有熊元魂珠可以用来抵御敌人的进攻或者在副本中充当坦克。



熊战士元魂珠

猛虎系：超强的物理攻击能力，令人闻风丧胆的骁勇战将。

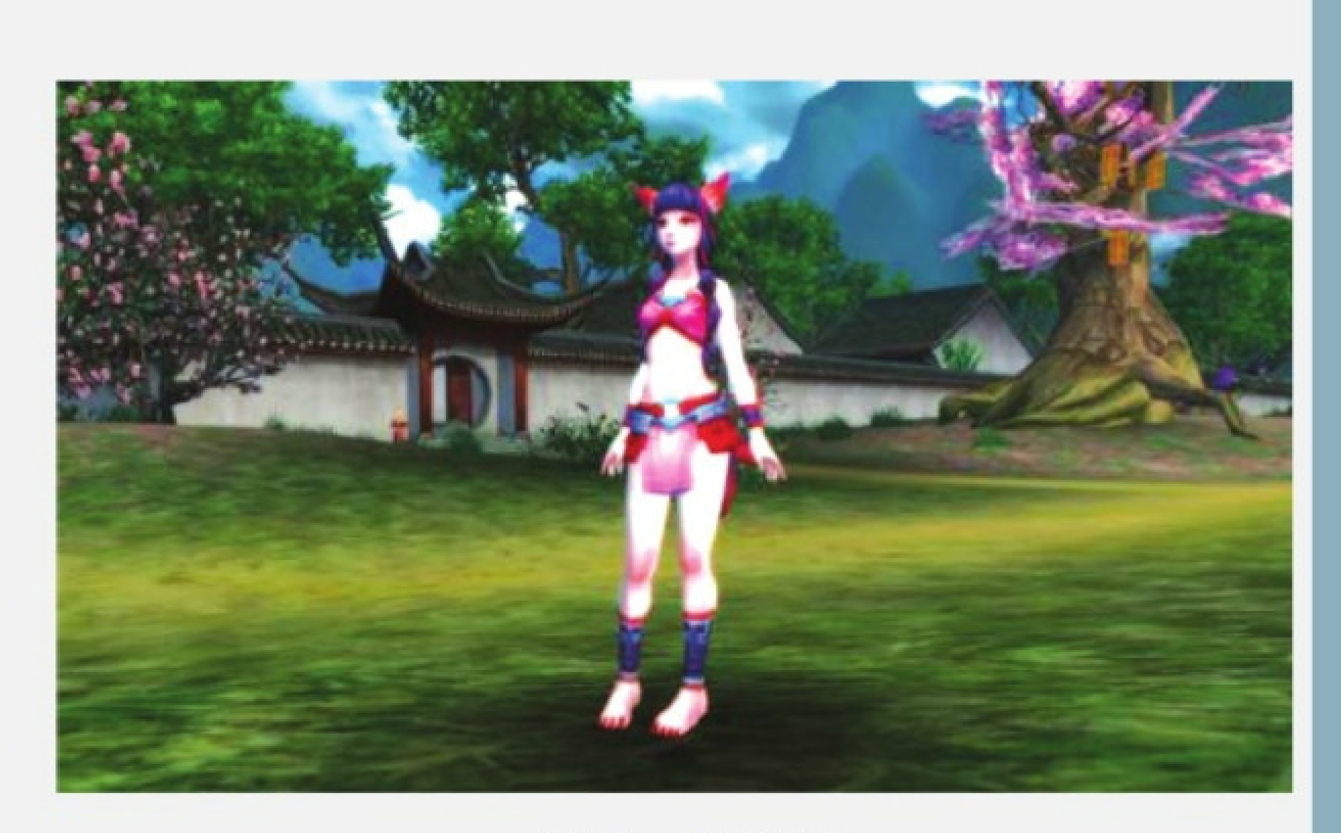
猛虎系的代表是四星的虎卫兵。在野外刷怪和其他单体作战的场合下，猛虎系绝对会让对手心寒。



虎卫兵元魂珠

仙狐系：看似柔弱的人，才是最可怕的敌手。群体控制，群体伤害下，谁还能小觑？

仙狐系的代表是漂亮的三星小狐精。仙狐系元魂珠一般都有群体催眠和定身等控制技能，如果能作为副手搭配上群体输出的职业，那就是天下无敌。



小狐精元魂珠造型

灵猴系：全攻全守型，攻可独挡一面，守可全身而退。

灵猴系的代表是四星的猴守卫元魂珠。灵猴系的被动技能对战斗的影响很大，同时它还拥有隐身的技能，真的是一个“全攻全守”的奇才。



猴守卫元魂珠

尸兵系：超强物理防御与超强物理攻击的合体。

尸兵系的代表有非常稀有的斩魂元魂珠，可在42级准入的“试炼窟”副本中获得。血厚攻高的尸兵元魂珠，加上独有的高闪避技能“凌波微步”，击杀敌人变得更加容易。



斩魂元魂珠造型

水生系：强大的负面状态发生器。

水生系的代表有三星的鱼怪元魂珠。“郁气”“无助”等负面状态作用在敌人身上后，将更好的辅助我方的进攻，同时远程的水系法术，也会给敌人带来巨大的伤害。



水生系元魂珠造型

厉鬼系：超高的移动速度，远程的冲锋枪。

厉鬼系的代表有无常。“穿云神闪剑”“神闪剑”一旦发动，就会给予敌人毁灭性的打击，同时超高的移动速度，加上可以修得隐身的技能，也能大大增加“万人中取大将首级”的胜算。



无常元魂珠造型

蜃气系：超强的法术输出，超远的法术打击。

蜃气系的代表有孔方。拥有高级技能的蜃气系元魂珠，可以千里之外取敌首级，亦可群体打击。高魂的蜃气系高级元魂珠，那就是一个指哪打哪的强力炮台，城战中的战争机器。



孔方元魂珠造型

看了上面的介绍，你是不是对于元魂珠幻化有了个基本了解呢？这个时候，你可能会问我，既然元魂珠这么厉害，那在游戏中怎么才能获得元魂珠呢？怎么才能养成一只完美的元魂珠呢？别急，马上就讲到了。

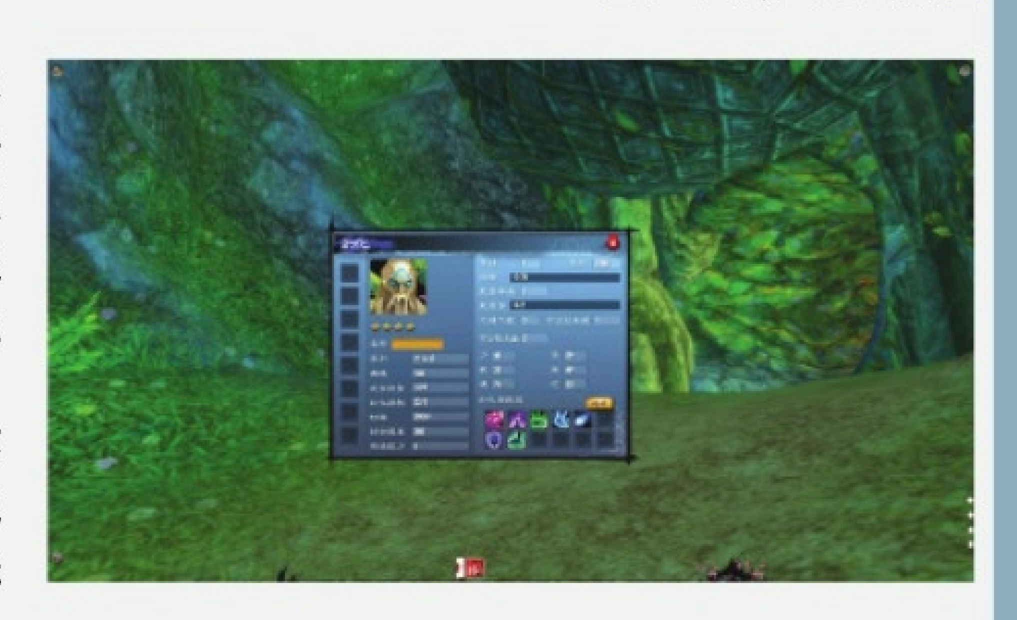
元魂珠的获得，目前在《天下贰》中可以通过做任务和野外刷怪获得低星级的元魂珠。除此之外，在一些特殊的副本中也有机会获得元魂珠，这些元魂珠由于比较珍贵，是不允许融合的。高星级的元魂珠一般都需要通过幻化系统的融合功能才能获得。

在喂养元魂珠的时候，有两个参数是要注意的。首先是元魂珠的等级，这个数值的提升需要给元魂珠喂食一种称为“化雪丹”的道具（可以通过日常的幻化任务或者人物转化经验获得）。使用之后，元魂珠就能轻松的获得经验。除了这个方法之外，通过幻化成怪物击杀怪物，也会获得元魂珠经验。元魂珠等级越高，所能提高的能量等级就越高。

其次就是元魂珠的能量等级了。它是需要给元魂珠喂养该系别的元魂珠杂物或者其他的补充能量的道具才能增

长的。元魂珠的能量等级每上升一级，元魂珠就会多出一些潜能点来供大家分配。这些点数是直接和幻化之后的形体的攻击力、防御力等属性直接相关的。点数越多，对应的属性数值也会越高，幻化之后的能力也就越强。注意，每提高一级能量等级，所产生的分配点的多少是和元魂珠的成长优势有关的，成长优势越高，每级获得的分配点数就越多。同时，元魂珠能量等级不能超过元魂珠自身的等级。

除了这些之外，要进行幻化，元魂珠还必须保证有一定的魂魄值。不同星级的元魂珠需要消耗不同的魂魄值来进行幻化。当魂魄值不满足幻化要求的时候，幻化之术将不能施展。一般可以用野生的，成长优势比较低的元魂珠来充当材料补充魂魄值，也可以通过购买相关道具获得。



建木之主元魂珠界面

讲完了元魂珠的养成，就该讲下大家关心的元魂珠融合了。融合就有点类似道具合成。融合的条件是两颗同系别同星级的元魂珠，同时这两颗珠子必须满足必要的等级限制（不限制能量等级）。当您有满足这些条件的元魂珠之后，在幻化系统的界面中点击“融合”，然后放进两颗珠子，同时在中间加上融合道具（按照珠子的星级来选择购买相关道具），就能很轻松的融合元魂珠了。融合之后的元魂珠将具有融合前元魂珠的相关技能，重复的技能将删除，同时有一定的几率可以提升元魂珠的星级。星级越高的元魂珠，领悟高级技能的机会越大，同时能力也变得更强。

以花草系元魂珠为例，一起看下《天下贰》中幻化的成长过程吧：



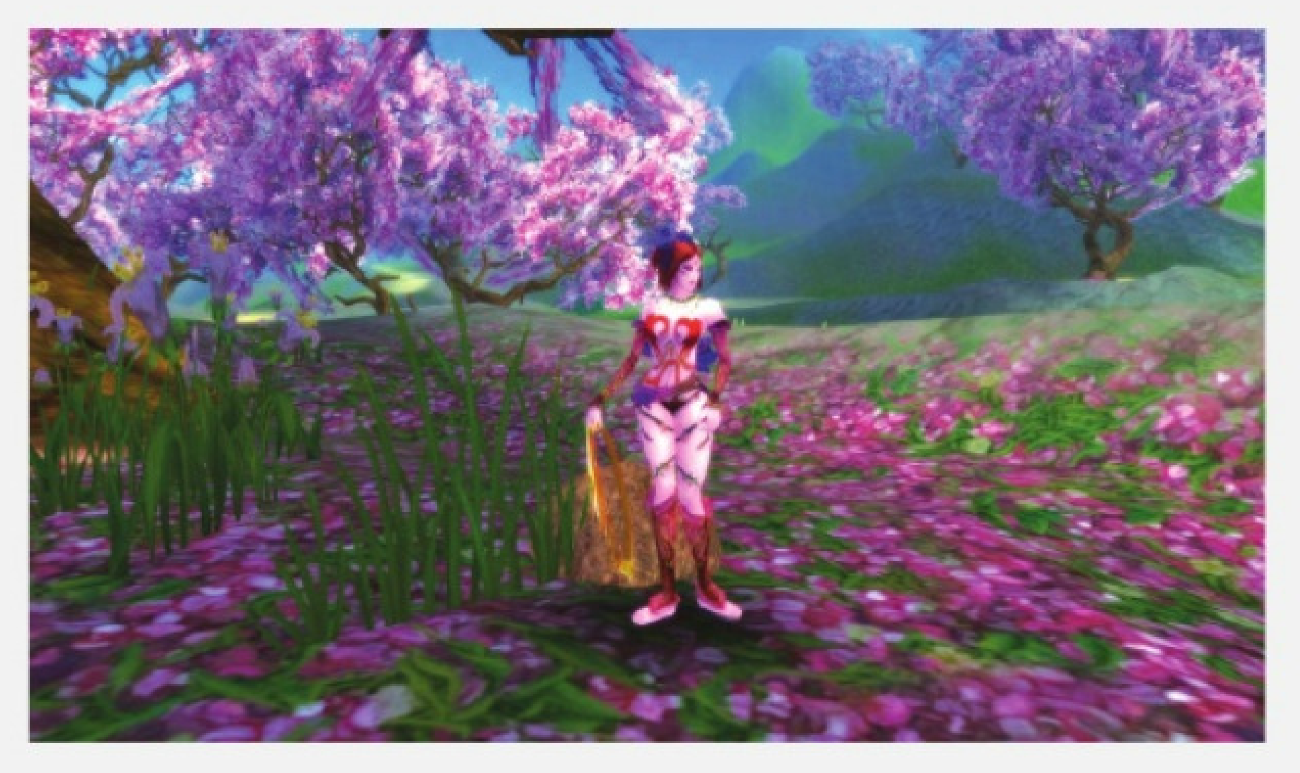
一星花草系元魂珠——草精元魂珠造型



二星花草系元魂珠——丽魅花妖元魂珠造型



三星花草系元魂珠——妖花元魂珠造型



四星花草系元魂珠——草花精元魂珠造型



五星花草系元魂珠——梅花姬元魂珠造型

除了元魂珠的养成和融合之外，我们最常用的还有一个激活功能。我们选择激活元魂珠之后，将获得元魂珠自身的属性加成。如果您是一名云麓仙居弟子，就可以尝试去养成一只“仙狐系”或者“蜃气系”的元魂珠，激活后就可以享受到更多的“魂”属性加成。注意，激活元魂珠之后，人物的灵力值将不再继续自动回复，只有当解除激活元魂珠之后，灵力才会继续自动回复。

在《天下贰》中，使用幻化之术能让你体味到不一般的战斗。就像《西游记》中的孙悟空一样，只要你有元魂珠，想变什么样就变什么样；同时也像《变形金刚》中的机器人那样，幻化之后你将获得巨大的力量，这力量足够让你笑傲群豪。丰富的玩法，快乐的养成过程，元魂幻化会给您带来一片新天地。

这时，又想起了自己小时候曾经在书本上画一些神仙妖怪之类的事情。多少年过去了，这些琐碎的画卷怕早已丢失了。但是那些鲜活的形象仍保留在记忆之中。为什么这些事情我们会记得这么清楚，因为那代表了我们对于幻化之术的小小梦想。就像《天下贰》中的幻化之术一样，它也能圆我们儿时的梦，也正是因为这样，它值得我们钟爱一生。

天下 贰

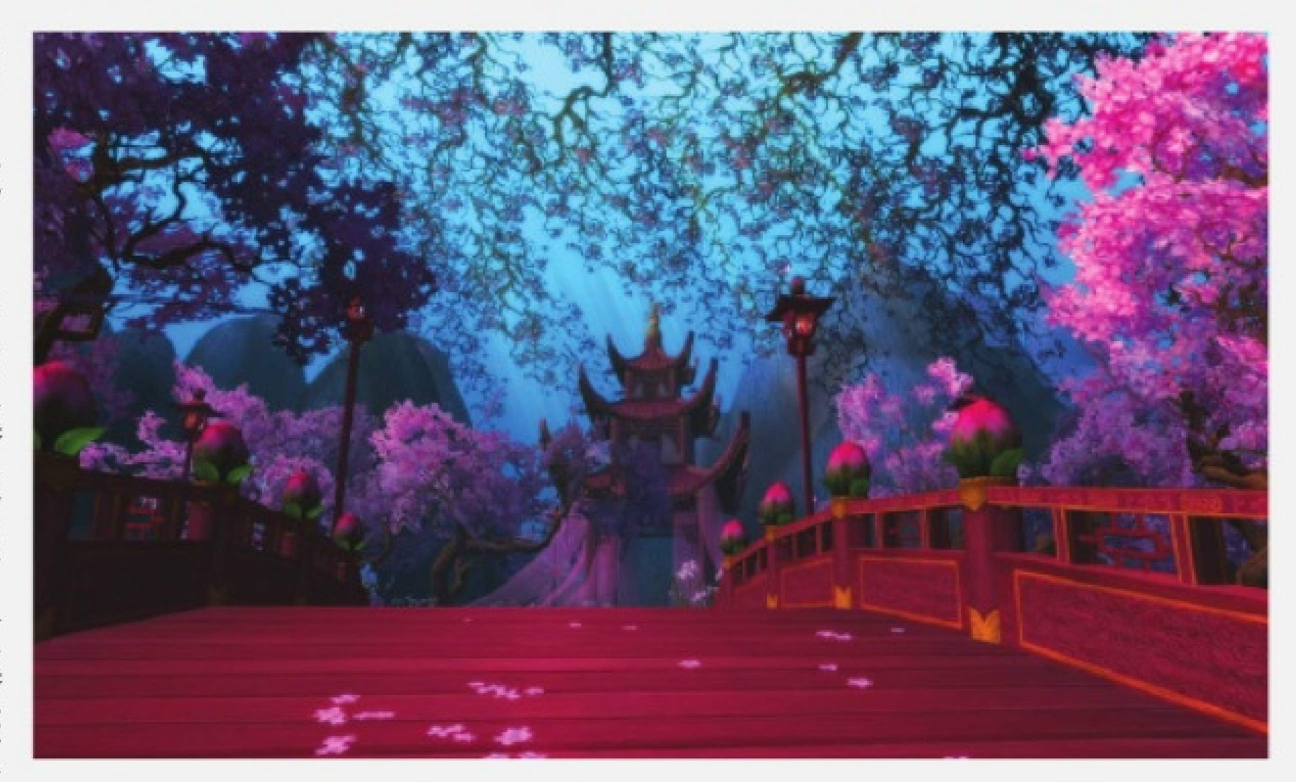
《天下贰》特色玩法——副本篇

在国韵网游《天下贰》中，有很多别具中国风特色的副本。这些副本或将上古神话融入其中，或将现实情感流露其外，更有一些侠骨柔情、重情守义的江湖故事穿插在副本的进程中，而所有的这一切，都使得《天下贰》的副本不再单调，变得更加引人入胜。除了清丽动人的故事之外，副本内多种多样的玩法也达到了锦上添花的作用，各种素材的表现也恰如其分，让广大的玩家朋友在轻松享受游戏乐趣的同时，更能体会到那种古色古香的中华国韵。

下面就来给大家详细的讲解下那些最让玩家朋友们所执迷的副本吧。

最具考验力的副本——“溪木之终”

“溪木之终”副本是目前《天下贰》中最考验玩家之间相互配合的副本。作为68级准入的特色副本，“溪木之终”副本中总共有四个Boss，每个Boss都有自己的特点，而这些鲜明的特点也使得整个副本变得更加具有挑战性。



溪木之终副本内场景

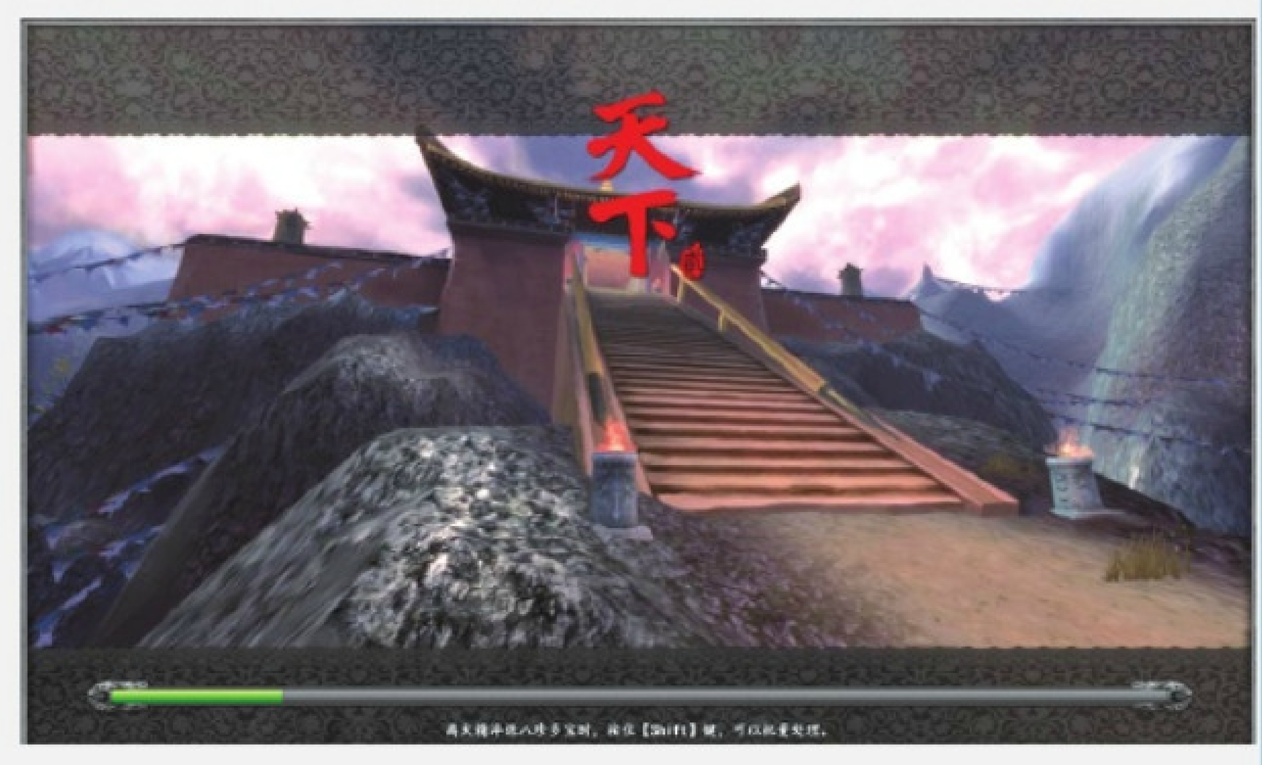
“溪木之终”副本内的故事很好的继承了江南桃溪内的故事。在幽都军入侵江南之后，别的地方都被顺利的攻占下来，唯独桃溪这片地方幽都妖军无法染指，原因就在“溪木”身上。作为上古灵木之一的“溪木”，它同样拥有巨大的灵力。在幽都妖魔派出了“无色”“无空”“无欲”三员大将前来清剿桃溪时，它创造了一个虚拟的空间，将这三人永远的封印在其中。但是这个结界的创造和维持，也使得溪木自身受到了影响。此时，曾经的建木叛徒木子桑和木子涯两兄弟也出现在了桃溪，为了不让这两个家伙祸及桃溪，溪木又将此二人擒拿。这样一来虽然桃溪眼下是安全了，但是如果长期下来，顾此失彼，桃溪的安宁也会受到影响。这个时候，我们英雄的玩家们出现了，溪木也向大家敞开了结界入口。只有顺利击杀那些幽都妖将们，才能保证桃溪的长治久安。

最具传奇色彩的副本——埋骨之地

“埋骨之地”副本是63级准入的副本，难度不高（除了隐藏Boss外）。这个副本现在基本上已经成为大家升级必去的刷经验副本，但是这个副本的巨大吸引力还不仅仅只在经验之上。

“埋骨之地”副本是最具传奇色彩的副本，同时它也是目前少有的拥有昼夜系统的副本之一。这里发生的所有故事都围绕着一件至宝——“刑天战甲”。不论是强盗，马帮还是当地居民、神秘剑客，即使是久未露面的巴蜀匪王张宪中和传说中的刑天元魂，都是和这件充满杀戮之气的“刑天战甲”分不开的。

“埋骨之地”副本中的小人物有很多，其中以刑英协、乌康和龙我雷为首。刑英协本是巴蜀弈剑听雨阁弟子，但他也是看守刑天谷的刑天后人。在得知刑天谷中有外人前来发掘的时候，刑英协不顾千年古训“我刑族人不得擅自进刑天谷”，毅然率领自己的追随者一起私闯刑天谷，名义上是为了看守刑天骨殖，实际上他是在想“既然别人都敢来挖，为什么我们要让别人拿走而不是自己拿”。乌康则是土生土长在巴蜀砂岩地区的匪帮小头目，他很崇拜巴蜀匪王张宪中的光辉事迹，并一直以他为荣。在听说张宪中的旧部来到了刑天谷，他特去拜会，不想被龙我雷，这个张宪中的心腹讥笑了一番。刺激之下，他决定自己去挖掘，并还真的挖到了一个妖怪。龙我雷则是一个阴险的角色，在看到巴蜀匪王远遁燕丘之后，他决定来刑天谷私挖刑天骨殖，找到刑天战甲，到那个时候他就能成为天下最厉害的角色了。他在刑天谷中除了挖掘外，想的更多的则是如何扩充自己的势力。就这样，三个各怀鬼胎的人，纠合了三股势力盘错在刑天谷中。不想，张宪中比他们棋高一招，早在他们发掘之前，就已经寻觅到了“刑天战甲”，并能依靠它释放出“刑天元魂”。



埋骨谷地副本场景Loading图

最具江湖气息的副本——传道场

68级准入的“传道场”副本是一个中国古典江湖风格浓郁的副本。整个副本场景是由一片竹海和清澈小溪所围成的，在里面有草庐一顶，林间小径一条，自然风光和江湖故事恰如其分的搭配在一起，正好符合我们印象中的隐士、大侠的形象。



传道场副本内情景

最令人感动的副本——“青纱帐”

69级准入的“青纱帐”副本内讲述了一段凄美婉转的人与妖相恋的故事。副本由两部分场景构成，外景是一片芦苇荡，内室则是一处亭台。整个副本内有四个Boss，分别是于万圭、墨清苑、墨冰曦和段寒枫。

在“青纱帐”副本中，墨冰曦、段寒枫和墨清苑，都是值得可怜的人。墨冰曦是一个千年雪妖女，在路过江南桃溪的时候看到了正欲自尽的段寒枫，在段寒枫跳崖之后救助了他，从此她自己的一颗心也踏踏实实的落在了段寒枫身上。为了救段寒枫，她不惜牺牲了自己千年的法术。之后，她的姐姐墨清苑赶到了青纱帐，看到已经恢复成雪妖样的墨冰曦后，痛不欲生。这个时候，心中暗恋墨冰曦的左子量出现了，他将自己的全部功力给了墨冰曦，帮助她维持住了原型，而后成为废人的左子量仍终日看守在这苍茫青纱帐之中。墨清苑在治好妹妹之后，渐渐的对舍身救人的左子量产生了情愫。而故事的主角段寒枫也渐渐地走出了“无欲”的阴影，开始把目光转向身边的墨冰曦。天公不作美，这个时候，早年在永宁地区被段寒枫收拾的服服帖帖的于万圭跳出来了，他认为报仇雪恨的机会来了。于是他将段寒枫和无欲的那段恋情公布于众，同时煽动了一大批不明真相的群众前来青纱帐闹事，这些人中，就有我们这些不明真相的玩家……



青纱帐副本进入Loading图



上面只是简单的列举了一些《天下贰》中的特色副本，类似这些精彩的副本在《天下贰》中还有许多，比如“弈剑听雨阁”副本，“黄泉幽境副本”和“云麓仙居副本”等。《天下贰》中的副本，是一个可以让我笑，让我哭，让我感动的玩法，也就是这些处处充满着中国古韵的副本，让我寻找到了那种久违的悸动。

《LUNA》最流行超雷时装道具评比



流行是个很神奇的东西，当"雷"成为时尚时，很多人都不思其解，其实这不过是返璞归真的一种特殊表现，内心的自由与没有束缚，对传统美的颠覆与超越，这是由价值观决定的，也是社会文明不断进步的产物。对于这样的现场，我们应该顺其自然的接受并享受。近期《LUNA》最让玩家印象深刻的道具评选开启了，各种超雷道具一一登场，别看这些奇形怪状的道具们，他们可是深受很多玩家的喜爱，也许另类才能表现出与众不同的一面吧！

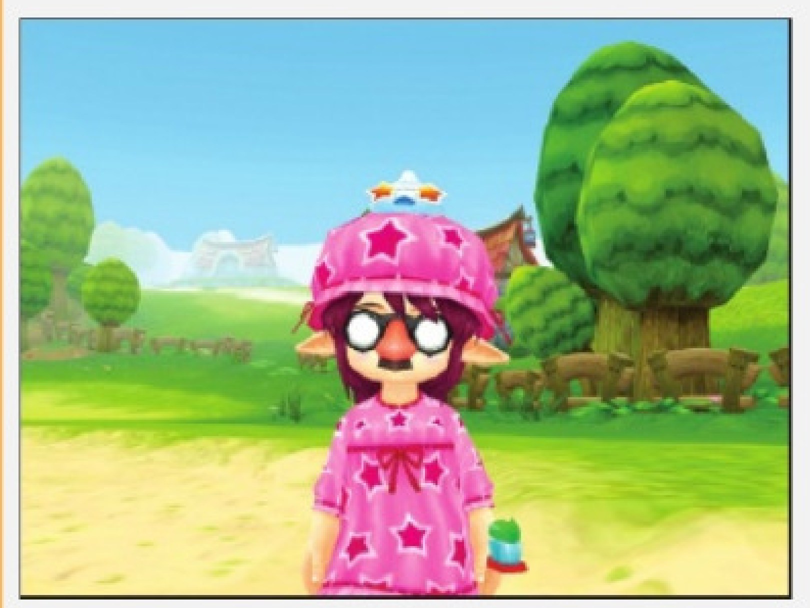
最通俗雷人奖——咕咕鸡套装

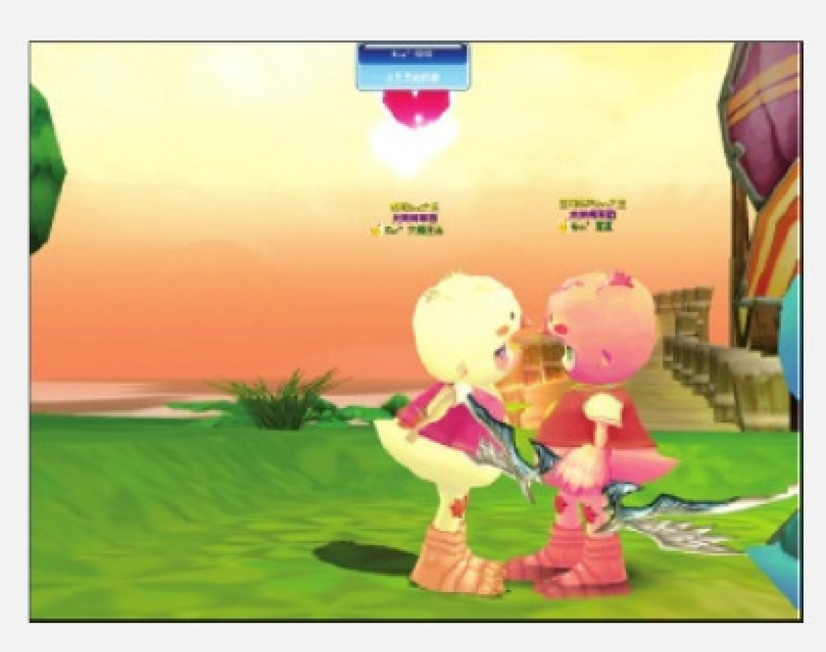
要问《LUNA》中哪种服装最普遍，那绝对是《LUNA》中各色的咕咕鸡套装了，那种流行的程度绝对让其他道具汗颜，因为它做到了"恐怖"的人手一件，够厉害吧，当你在《LUNA》世界种看去满眼都是各色"大肚子"的小鸡时，黄色的、白色的、粉色的，千万别觉得这个是可爱小鸡的世界哦！因为LUNA小鸡是游戏的形象大使，因此受到很多玩家爱戴，大家都想体验一下穿小鸡服装的感受哦！而在这些通俗的小鸡装里，明星是"绿色小鸡装"，很多玩家拥有却不得不把它拿来压箱底，因为它有个很雷的名字叫"瘟鸡装！"对于很多明星来说很招眼球的色彩，在《LUNA》却遭受了如此待遇，真的是十分雷人！



最酷雷人奖——火红蜥蜴头饰

火红的蜥蜴绝对是GG们装酷的大爱，特别是选择了疤痕脸的玩家们，穿上拉风的重甲装备，头顶着火红蜥蜴，绝对让MM们心动。不过这个道具也有让玩家觉得不便的地方，长相如此凶残的道具顶在头上，与那些可爱的"睡衣"、"护士"等服装大大地不搭，不过这又有什么关系呢？这个年头，雷就是个性的一种表现。





最可爱雷人奖——史莱姆系列道具

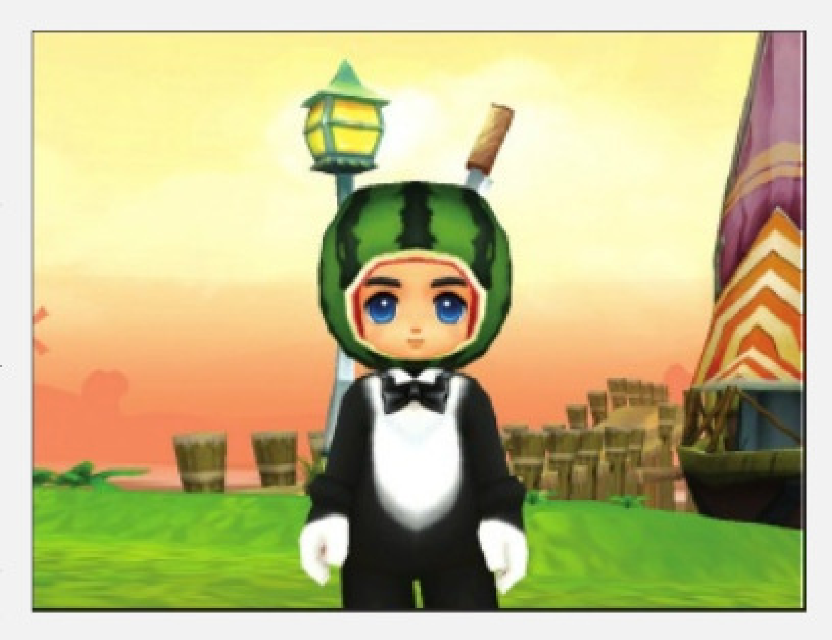
当喜欢小萝莉和小正太的"叔叔""婶婶"们站在《LUNA》新手村对着那长得像果冻的超级可爱史莱姆大流口水，并为没有机会将其占为己有而捶胸顿足时，成套的史莱姆道具绝对会让你得到莫大的满足感，各种颜色的可爱史莱姆头饰，还有搞笑的史莱姆眼镜！这时用"爱不释手"已经不足以形容这种兴奋了，应该是激动得"欲仙欲死"！当然，千万别妄想把史莱姆头饰和眼镜同时装备到身上，因为不论男女，你绝对会因此成为本年度最搞笑的"怪蜀黍"！

最明星雷人奖——各种搞笑眼镜

"装酷就戴墨镜"，这是现实中永恒不变的流行真理！墨镜是不是让你想到了国际巨星，想到了詹姆斯•邦德，骇客帝国等形象？在《LUNA》里可是大不同了，这里的墨镜更多的是雷死你不偿命的搞笑道具，除了怪蜀黍版的史莱姆眼镜外，五颜六色的星星眼镜、心形眼镜、蝙蝠型眼镜让你眼花缭乱。也许你会为了眼镜的搭配而大费脑筋，没办法，谁让我们太想与别人不一样呢？

最囧最雷人武器奖——巨型牙刷武器

在《LUNA》见过雷人的没见过这么雷人的，你见过可以背着到处跑的糖果抱枕吗，你见过用牙刷打架吗，牙刷上刚挤好的牙膏还闪闪发亮呢！没见过吧。《LUNA》中体现雷死人不偿命的原则，给你最童趣的一面！当玩家们拿着必杀武器"巨人"牌牙刷、超级糖果抱枕等到处乱窜时，你是不是会心生疑惑：难道玩家除了在《LUNA》中惩奸除恶外还兼职做牙齿美容师?只是不知道是为谁美容，难道是大象或者鲸鱼？

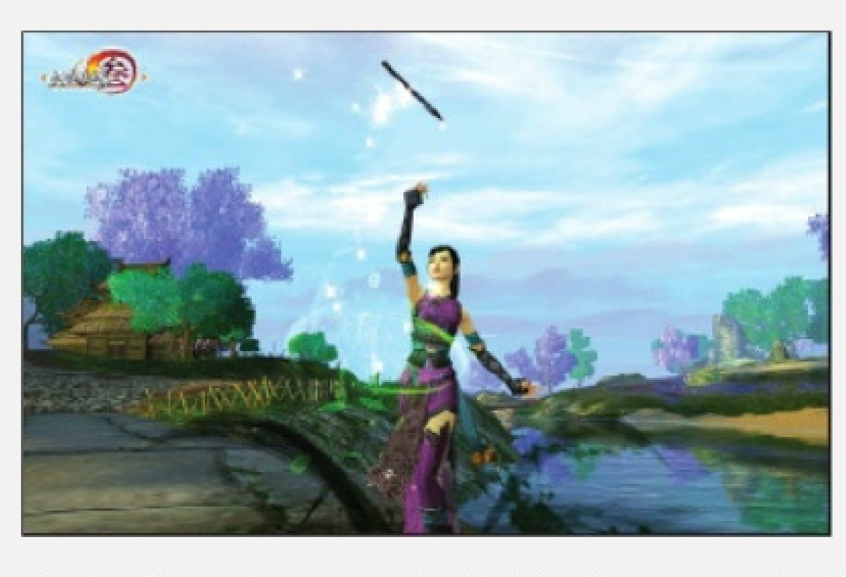


最恐怖雷人奖——裂开的西瓜头

炎炎夏日，西瓜自然是解渴又凉爽！可是头顶西瓜不仅不能防晒，而且会让人觉得很囧，当这个西瓜上面还插着一把西瓜刀的时候，那则是超级恐怖的囧了！可是对于孩子们来讲，这样超级招摇与众不同的打扮，真是深得他们的心！因此"恐怖"也不禁变得可爱起来！

看完这些道具后，是不是觉得《LUNA》的世界里充满了童趣呢？当然不仅仅是搞怪哦！让我们在《LUNA》里开始我们的9月幸福时光吧！P

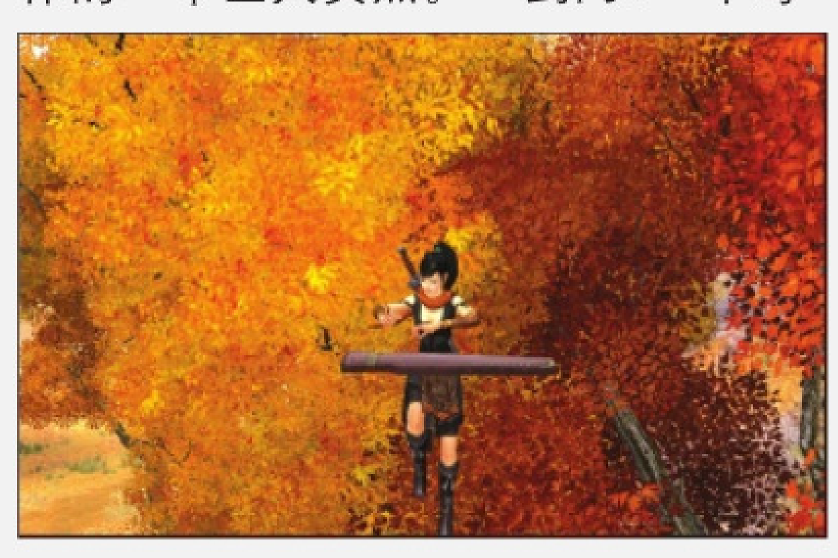




《剑侠情缘网络版叁》是由西山居200名研发人员历经6年耗资过亿而制作的3D武侠网游巨作。高端的3D特效还原了一个真实的江湖世界，使玩家体会到身临其境的感觉。江湖就是侠骨、江湖就是柔情。江湖在哪里？有人的地方就是江湖！

画面音乐独领风骚

“剑网3”作为国产网游，故事背景取于大唐盛世。古典式武侠、中国风所带给玩家的亲切感和民族感，是本作的一个巨大卖点。“剑网3”中每一张地图都具有完全独特的个性，刚正巍峨的少林寺、威严壮丽的天策府、飘渺仙境的纯阳宫、江南美景的七秀坊、鸟语花香的万花谷，完全不同的景色给我们带来巨大的视觉感受。



而每个地图配以与景色相呼应的音乐，更是时而让人热血沸腾，时而让人心如止水。融入到整个游戏当中后，玩家会有一种身临其境的感受。

人物塑造个性十足

“剑网3”人物塑造非常丰满、个性十足，彬彬有礼的万花、英姿勃发的天策等都散发着独特的魅力，并且同一个职业穿上不同衣服时也会有明显的区别，使整个游戏中人物的千姿百态、尽显风骚。从操作上来看，武侠式过招也显得极为华丽，各门派不同的武功套路也各具特色。轻功技能自不必说，游戏中还有独特的二段跳设置，让你在跳跃这个简单的动作上也充满着技巧和花样。



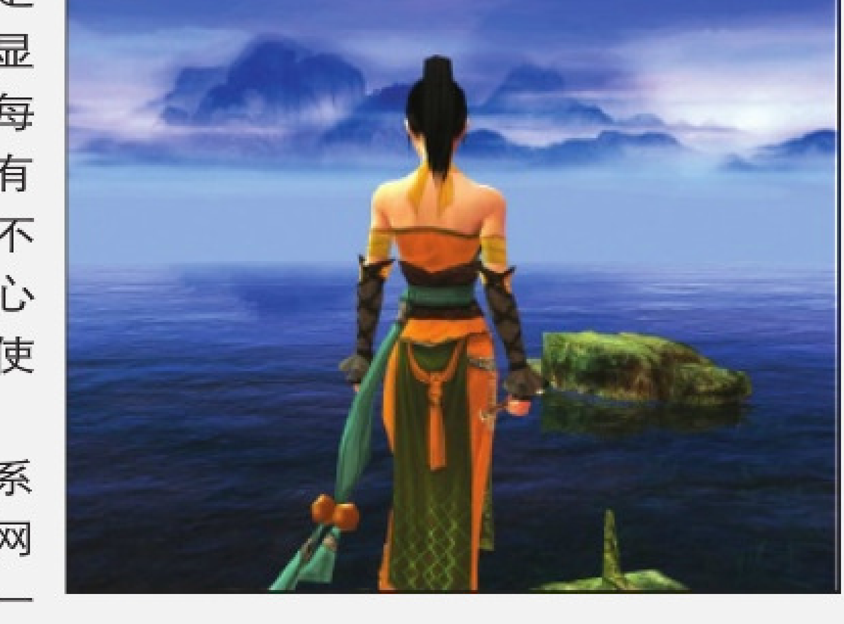
任务种类花样繁多

“剑网3”的任务系统也设计得十分巧妙，花样繁多的任务足以使你告别枯燥的打怪练级的传统路线，给予玩家的却是更多的乐趣及惊喜。在众多的任务当中，除了包含了传统的杀怪、跑路任务，“剑网3”独特的解迷任务更是让人赞叹不已。诸如通过一句古诗，猜测出字面中蕴涵着的四味草药、需要一些脑筋急转弯才能解开的谜题、需要眼疾手快的反应类任务、需要竖起耳朵仔细听并照此弹奏的乐曲任务、甚至有些任务NPC每天刷新的地点都是不同的，你必须依靠寻找或打探才能找到。另外任务中的情节也是十分精彩，许多任务中的NPC也会随着任务的发展而变成好人或坏人，他们的话语中也是真真假假，让你深感江湖之险恶。



技能经脉千变万化

“剑网3”的武功技能十分抢眼，少林寺的大开大合、纯阳派的华丽剑法，甚至万花派在使用技能的时候会飞溅出笔墨、天策更是可以在骑马的作战，各具特色的职业武功在战斗时所表现出来的差异也是非常明显的，并且每个人都拥有两套完全不同的内功心法可供使用。



经脉系统是“剑网3”的另一经典特色，随着在武林中的不断修炼而打通任督二脉，甚至进而打通带冲二脉，四种的经脉、多达近百种经脉穴位，配合不同职业的两种不同内功所组合出来的武功可谓千变万化。因为打通的经脉穴位存在上限，不可能全部打通，所以如何打造出属于自己独特个性的武功组合成为了一个极具乐趣的体验。

经典副本乐趣无穷

现在网游动辄就声称副本，然而除了极少数网游具有真正意义上的副本（为队伍提供完全独立的空间），多数网游中所谓的副本其实只是一张开放性地图，可喜的是，“剑网3”中的副本正是完全意义上的副本，不仅拥有完全独立的副本空间，更将副本设计得十分巧妙，每个阶段的敌人设计也不尽相同，绝不会难得变态，也不会让你轻易过关，考验团队合作才是副本最经典的体现。在副本中你可以打开地图，Boss及你自己的位置十分清晰，免去了路痴玩家的郁闷之情。

史无前例 书中自有黄金屋

“剑网3”中极具特色的系统莫过于阅读系统，这是一个完全颠覆性的创新。玩家可以通过做任务和打怪获取各种书籍，而通过阅读来提升自己的熟练程度之后，可以带来许多好处，例如增益性的奖励、高端武功秘籍领悟。同时也可以将自己所阅读过的书籍用文房四宝抄录下来，进行贩卖或者赠予好友。P

精彩花花世界——《开心》正式版新手成长完全指南

Kx.91.com

凭借轻松的升级方式，花样繁多的宠物玩法，丰富的对战模式等无厘头精彩游戏内容，由网龙网络有限公司研发的国产Q版回合制网游大作——《开心》新手成长之旅趣味百变。从游戏公测开始，新手玩家源源不断的入驻花花世界，千家大小公会纷纷加盟。《开心》更是将推出正式版，成为业界和玩家关注的焦点。

在玩家的参与策划和游戏玩点全面升级之后，《开心》即将推出游戏正式版本。在这个全新版中，游戏功能更加完善，游戏环境更加稳定，游戏界面更加人性化，游戏玩点充满更多独特创意。花花世界新增多个地图场景，开放更高等级，还重点针对游戏宠物、战斗、副本等主力研发。今天，小编特地整理了一些玩法指南，希望可以帮助新人玩家快速上手，尽早融入花花世界，体验更多精彩和百变。





开心练级无忧，自动打怪离线升级

如果升级很难，玩家上线只有一味杀怪，那么游戏还有什么乐趣？《开心》拒绝“泡菜”练级，多种升级方案任你挑选。在花花世界，你可以和好友一起组队练级，一边欣赏美景、谈天说笑，一边设置好技能操作，看角色自动为你打怪。如果你是任务狂人，也可以选择通过《开心》叱咤三界剧情任务，享受海量的升级经验奖励。既使离线下机，也别担心等级会被好友赶超。因为，《开心》特有“神之祝福”道具，离线也能自动升级，“神之祝福”道具可以通过价值1288元的新手礼包中免费获取。此外，《开心》还有经验球、血脂石换经验等道具，让每一位玩家都可以做到轻轻松松升级，开开心心享受游戏乐趣。

任务叱咤三界，丰富剧情海量经验

随着《开心》任务系统的持续更新，以修真成仙为背景故事的主线任务也日渐完善，由此延伸出新的支线、循环任务，并且任务故事叱咤三界，每逢佳节，还会独立添加各种具有节日气氛的节日、活动任务，让你上天入地逍遥仙魔人三界，收获海量升级经验、开心装备等奖励，见识到各种形形色色的无厘头NPC。此外，任务内容不但丰富，重点还是简单上手，通过特有懒人操作系统，能操纵人物自动接受任务、寻找NPC，既能通过任务了解游戏充满神话特色的动人传说，还能不用沿途记忆，轻松跑遍整个花花世界，欣赏到大大小小的地图美景。有《开心》叱咤三界的剧情任务在，保证你的开心之旅充满百变哦！





抓宠加星任职，前所未有宠物培育

幻兽宝宝是花花世界里的“长住居民”，共分灵兽、海洋、野鬼、人形四大族群，每个族群里又有好多种类。它们不但造型各异，拥有不同技能，还可以胜任战斗、采药等工作。除了原生宠，在你第一次创建角色时就会赠送外。其它的你想要的幻兽宝宝，都可以通过捕捉拥有。幻兽宝宝是通过等级提高、星级增长，提高宠物实力。并且，可以被任命不同官职，其中宠物的星级越高能力越强。比如“椰子熊”，它能胜任“捕兽将军”一职，为你提高成功捉宠的几率，甚至在你捉宠失败的情况下，主动出场帮你再捉一次。只要有幻兽宝宝在身边，很多事情都不需要你亲力亲为。因此如何更好地培育它们，才是不容忽视的重点。

突破传统局限，上天入地神仙斗法

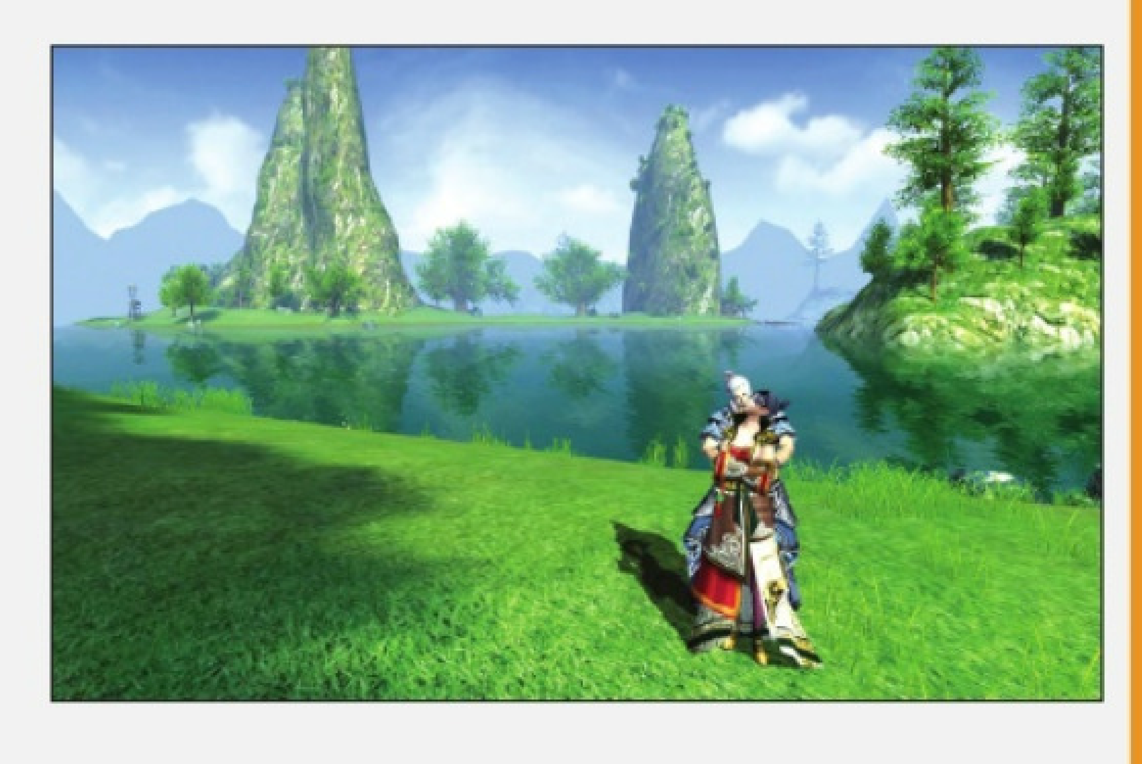
作为回合制网游，《开心》战斗首先在视觉特效上打破局限，告别传统的45°对战视觉，取而代之的是全方位的3D动画模式，让你可以360°掌控战斗局势，欣赏门派技能的华丽。其次，《开心》战斗重视战术战略，支持个人团队的对战模式。在《开心》共设密宗、修罗、蓬莱、望月、蜀山五大门派，可以羽化成仙，掌握更多神仙法术，又有幻兽宝宝的从旁帮衬，时刻考验着你的战略部署。值得一提的是，你需要不断的增加临战经验，不然既使是回合制，也依然会输得一败涂地。现在，《开心》已经开放相当丰富的PK平台，像是《开心》竞技场，可以通过一对一PK提高个人实战能力。或是武仙大会，和身边好友一起组队战斗，磨练战友间的默契，为今后更大规模的战斗打下扎实的基础。

百变花花世界，精彩花样不断。作为一款Q版回合制网游，以上介绍仅是《开心》的百变玩点中的一角，在飞升成仙、副职玩法、导师系统、开心互动、人物装扮、线上活动、副本任务等方面，《开心》都有独到之处，并且融入了全新的无厘头风格，为你带来最开心的游戏体验，成为名副其实的开心社区、玩乐基地。现在，就来花花世界体验华丽与刺激，《开心》还会带给你更多前所未见的惊喜哦！

《开心》官方网址：kx.91.com



2009年中国国民网游《龙》在今年9月要开启令人期待的内测了！不少尚未测试过的玩家是否对即将揭开《龙》神秘面纱感到激动与欣喜？尤其是作为一个新手，是否对于进入游戏后能否很快的上手而忐忑不安？很有幸我获得了一个激活码，就先一步进入《龙》中体验一下。



天资技能

《龙》这款游戏最大的特色之一是没有职业与门派之分，十种天资技能由你任选三种，随你的喜好进行任意搭配，无论是内外兼修还是万法归宗，完全由玩家自己来决定自己的命运。

《龙》中的技能，分内外功天资技能，外功天资技能分别为：剑术、刀法、长兵、弓术；内功天资技能分别为：阳刚、阴柔、医毒、音律。此外另有战技与奇术，属于辅助天资技能。10种天资技能中，你可以任意选一种，两种或者三种同时修行，根据你的喜好进行技能的搭配。新手初期，即使天资技能没有加好，问题也不大，《龙》很人性化的送你不少化功丹，只要你在30级之前使用，就能把天资点洗了后重新加！

氏族系统

《龙》的背景就植根于氏族之中，因而氏族系统在《龙》中相当重要。《龙》的世界中，八大氏族在性格上的差异，影响到了氏族任务，氏族场景以及氏族技能等等。八大氏族特点如下：

女娲氏族：阴柔，博爱，精明；主要据点：凤翔府（凤翔场景）；

轩辕氏族：正统，正直，领袖，尊贵；主要据点：黄帝城（逐鹿场景）；

三苗氏族：民风开放，诡异习俗，崇鬼；主要据点：酆都（巫峡场景）；

九黎氏族：野蛮，彪悍，原始；主要据点：武夷宫（武夷场景）；

神农氏族：精通耕织，与世无争，心态平和，救世济民，富足；主要据点：姑苏城（姑苏场景）；

伏羲氏族：孤高，清隐，仙缘；主要据点：昆仑宫（昆仑场景）；

月氏氏族：精明，善于经商，势利，异域；主要据点：楼兰城（楼兰场景）；

共工氏族：游牧，谨慎；主要据点：上京（幽燕场景）；

与各大氏族的友好度，直接影响到氏族声望与贡献，甚至还会与《龙》日后将开启的城战系统有关呢！不过对于新手而言，选择适合于自己主修天资的氏族，能够换取不错的装备哦！

生产技能

生产技能分为开采、收获、冶炼、巧匠、炼丹、锻造、铸甲、裁缝、工艺与点化十种，其中开采与收获属于原料采集类，地面上铺天盖地的蘑菇，铁矿，麻布之类，草药就需要开采收获这类基本技能去挖掘，由于生产技能的限制（每个人只能学习两种），想必日后会出现一批专门以“双采”技能为主的职业原料商。冶炼与巧匠属于加工一类，学习这类生产技能可以将低级的材料合成高级的，这两个技能并不适合于独行侠，但是如果你是在一个大团队中，这两个技能是发财致富的关键之处。炼丹，锻造，铸甲，裁缝这些生产技能，分别是制作丹药，食物，武器，甲装，布装，甚至于磨石，鉴定卷，时装，染色剂，加工宝石等等都，属于制造一类，因而选择的时候，需注意相应技能所附带的效果！就此就介绍下这几个制作生产技能的特点所在：

炼丹：制造药品及食物。

锻造：制造各种武器及磨石。

铸甲：制造铠甲类防具及鉴定卷。

裁缝：制造布甲类防具，时装与染色剂。

工艺：制作饰品，加工宝石以及制造凿具。

武器系统

在《龙》中，武器根据技能，分为剑、刀、长兵、弓、法器、拢手、琴七大类，玩家可以同时携带两种武器，在使用相应技能时两种武器可以随时切换。同时，武器强化方面，《龙》共有开凿、铭刻、镌刻、烙印、镶嵌、龙附与淬火7种，在新手期，系统会送你不少用来打造武器的物品，此时你可以对着自己所喜爱的装备做各种试验（反正是送的，不用白不用），尤其是武器，打造到一定程度时，还会发光变形呢！

任务系统

《龙》的升级主要以任务为主，除了常规的杀怪采集任务之外，更有一些趣味任务，挑战任务以及副本任务深受玩家欢迎。比如会让你猜猜小谜语，看诗找风景，抓猫跳牌坊，爬神像跳悬崖……尤其是到了30级进入凤翔场景后，就会有一条主线任务，将《龙》的故事背景通过剧情任务一点一滴的告诉玩家。由此可见《龙》的制作人员在任务上花了不少心思，既要考虑到一些新手玩家的能够尽快上手，同时也穿插一些趣味任务令整条任务系统不会显得枯燥与单调。

休闲娱乐

一款好游戏不能单单只有练级与打斗，一些休闲娱乐活动乍看似乎与游戏的关系并不大，但是往往一些休闲娱乐能留住大量玩家。《龙》的风景优美，可以说，在国产游戏中能达到这种画面效果的游戏屈指可数，尤其是《龙》的水面效果，与任何一款游戏都略有不同，它的水面波光粼粼倒影折射相当真实，有种身临其境的感觉。同时，《龙》的山能够攀爬，于是爬山游水成了《龙》大多数测试玩家最喜爱的休闲娱乐。《龙》在肢体语言上有跳舞，相偎，拥抱等等，给了玩家YY的乐趣，不少玩家不高兴练级，就在一个山清水秀的地方爬山游水跳崖YY，乐趣无穷。P

胜者为王 深入解析《成吉思汗》双人英雄会



《成吉思汗》一直是以最强战争网游作为主宣传亮点，依托四个成吉思汗曾经统治过的悠久古国，分裂后纷争不断的特点，设计了众多高强度PK玩法，而公测版本的双人英雄会。无疑是最新PK玩法之一，其2v2的超小团队PK模式充分调动了中国玩家对于职业搭配讨论和对各自操作的无限信任。

装备坐骑

装备就不用说了，自然是体质越多越好，星星越多越好。关于装备，我这里只说鎏金过的高级装备的属性问题，在2v2这种个人能力和操作性极强的竞技中，一旦大家的装备都是神传级别的，那么差距就不会很大，唯一能真正拉开差距的装备就是鎏金装。

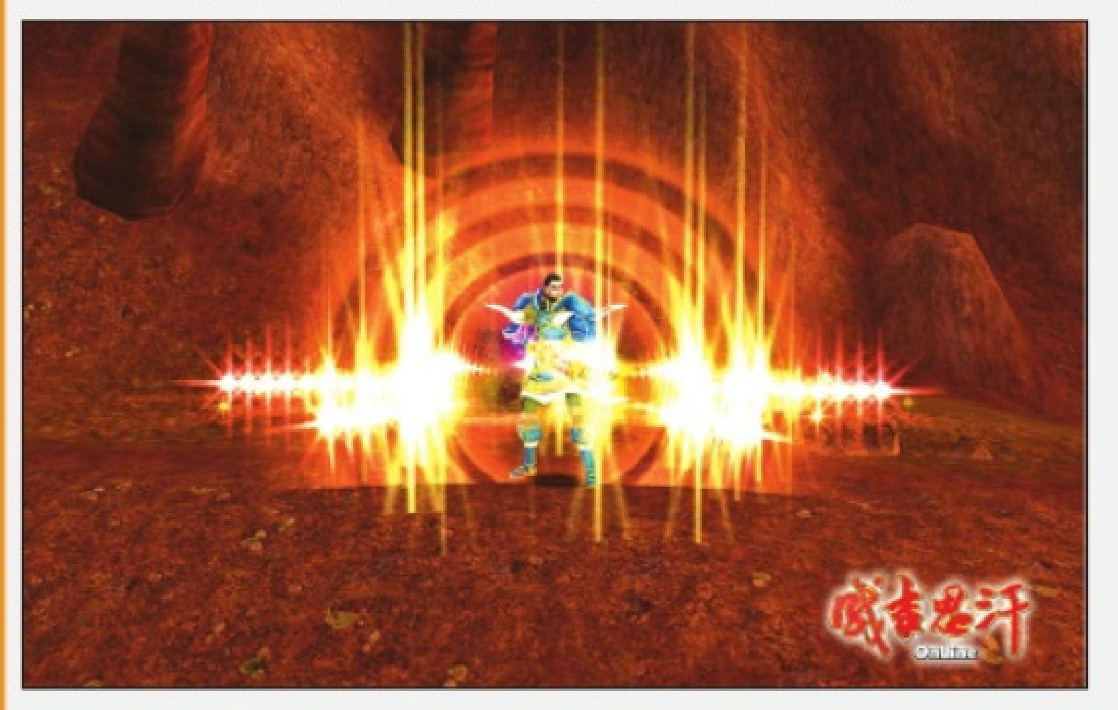
对于鎏金装备的选择第一优先的不是本职业的主属性，而是暴击、韧性、闪避和移动速度这4个极品属性。在2v2竞技里，这四个属性分别代表进击、防守、闪避、追击，4个王道PK属性，而且是可以全部拥有的。

而坐骑方面就简单了，相对于没有主动技能的宠物来说，一个优秀的全能宠有时候要比单一的血宠或单属性宠要合适的多。比如一只60级左右的异兽，会给我们加550左右的体力，而同样类别的50级体力宠犀牛，会加到650左右，差距为100点体力（500点血）。但是全能宠物同事还能加上150点力、150点敏、150点智力。力量掌管命中和近战伤害，敏捷掌管闪避，智力对于法系职业自然有更多的益处。有了那么多附属属性，自然攻击、闪避、命中都能提升。还为什么要专注某一项单一属性呢？当全能宠物达到了4级全能和5级全能以后，高额的均值使其他属性更高、更能发挥很大的作用。

当然，主动属性的宠物自然是PK场里的首选，因为全能属性的宠物是洗不出主动技能来的，所以才卓现了主动技能的优势，尤其是以无双、无畏为首70级的强悍主动技能，绝对是单体属性异兽的最强利刃。

职业搭配

关于职业搭配的问题，不知道该怎么开口，在各大论坛和成吉思汗主题社区被炒得不可开交，不可否认的是，极品装备固然是胜利天平的一个砝码，而职业搭配和强悍的操作也是另外一个砝码。







由于《成吉思汗》游戏中有六个职业，所以所有的职业搭配一共有6+5+4+3+2+1之多，简单点讲，除了极少碰到2个萨满一起组队2v2以外，其他任何职业的搭配，都很多。尤其最多的就是武士+萨满的组合，和武士加武士的组合。

装备好的职业，比的是瞬间输出力，而装备一般的人比的就是操作和控制技能的，当然如果碰到大象武士vs大象武士动不动都2万血，建议大家还是打和吧……传说中的4个萨满面对面，笔者至今未听说……

经验浅谈

笔者是一个武士，只能从武士的观点来谈谈关于英雄会的经验。当然，我和任何职业都配合过很多很多次，可以说经验还是比较丰富的。除了碰到麻将牌全系激活的队伍以外，基本胜率在80%以上，可以说战果还是可以让自己满意的。以下给大家讲解一些我经常见到的组合，和这些组合搭配所发挥的威力。

武士加武士的组合：经常多见的组合之一。尤其是双猛犸战士的组合简直是太难杀死了，动不动2万多的血，还有锐不可挡这种大幅减免伤害技能，拥有一只70级好异兽，对于这个武士的属性来说非常至关重要，对于这个队伍的胜算也非常重要。还有一点，2个武士的组合，虽远必诛使武士20秒之内的超级输出量是无人能比的。

武士加萨满的组合：如果装备和异兽都差不多的话，将非常难啃动的一个组合。先杀武士吧？后面的萨满无限加血，先杀萨满吧？萨满的无敌和恐惧会让你非常头疼。通常这类组合会让对方非常难以抉择，尤其是萨满骑体力坐骑的时候，根本不输出，只是单纯的牵引伤害，为队友武士的全力输出奠定胜利的基础。

远程加萨满的组合：两个人一起放飞机，追谁都追不到，就算追到了也会被萨满恐惧开，然后继续放风筝。萨满的操作是本队的关键，因为远程职业血都比较贫乏，如何把队友控制在治疗范围内是这组胜利的关键因素。

武士加远程的组合：1近1远，其实是不错的组合，尤其骑着猛犸的战士在后面砍，远程职业放风筝慢慢杀。如果两个人围攻武士，那远程职业的战斗炮台之名可不是吹嘘出来的。尤其普通玩家一般都专精一项防御，远合近的组合必定会有一个人的攻击是对方抵挡不住的。

远程加远程的组合：两个远程职业出现的次数实际上不多了，但是要谨防射手+先知这样的强力远程输出组合，一旦拥有高防装备，这样的移动炮台伤害输出真的超级猛，瞬间就能干掉一个人后，再用控制技能杀死另外一个人。P

全新挑战！《梦想世界》黑暗十二宫初探

经过了一段时间的测试，梦想世界星座黑暗十二宫终于全服开放了，玩家期盼的星座牌兑换的梦想终于得以实现了。黑暗十二宫作为黄道十二宫的延伸，玩法上又有哪些不同呢？今天笔者就为大家简单的介绍一下。

提高进入门槛

众所周知，黄道十二宫进入条件非常简单，仅仅需要70级以上就可以。而黑暗十二宫的条件则比较苛刻：100级以上，每次进入需要5万现金，200点星座声望。

要说这级别跟现金都是小事，星座声望则是限制玩家进入的最大门槛。完成一次黄道十二宫挑战，可以获得11点声望，去一次黑暗十二宫就需要玩家完成19次黄道十二宫的挑战。如果按照玩家每天完成3次黄道十二宫挑战来计算（这也是每天刷12的极限了），大约一星期才有一次机会去黑暗十二宫，更不用说星座称谓1星期还会扣20点了。正是由于其限制条件过高，导致目前去黑暗十二宫的人比较少，可以说是比较高端的玩法了。

减关卡加难度

与黄道十二宫的6关相比，黑暗十二宫的3关从数量说是少了一些，但是难度却有了很大提高，笔者在此主要介绍一下其中三关的特点与打法。

双子宫：此关比黄道十二宫增加了3个NPC，神使为法攻，神兵为物攻，神兽小飞猪仍然是“生命同在”，与5个NPC平分气血。虽然说没有什么特殊的技能，但是NPC的增加，气血平均后消耗的减少，仍然是阻碍玩家前进的障碍，本关攻击、回复一定要搭配好，方可顺利过关。

双鱼宫：如果说，黄道十二宫里的“导电”伤害比较可怕，那么经过了黑暗十二宫的双鱼座，这点伤害就不算什么了。与主怪一起出现的是4个变异美人鱼，但是隐藏在美丽外表之下的，是意想不到的杀机——蓝色的变异美人鱼是物理攻击，使用的是刀的100级终极普通招式——劫乱斩；红色美人鱼是法术攻击，使用的是巫术的终极法术招式——邪王咒。如此强大的攻击加上双鱼特有的导电特性，一旦被击中爆了2个200%伤害，那么离灭团回明月也不远了。虽然说此关打法与黄道十二宫如出一辙，但是一定要考虑好，是靠控制4个小怪出手，来减免伤害，还是通过高攻击尽快清理小怪？想要通过此关，高级阴阳、魅力四射是保证。





巨蟹宫：巨蟹宫增加了一只BY饰品螃蟹，名曰“黑暗魔星”。不过可不要小看了这只螃蟹，它随便一出手就是一个100级的红色招式，这只螃蟹像传闻的如雷贯耳，如果一个加了圣阳战气，还有冥界波状态的枪战，在准备三环的时候被它给击晕了，将是多么郁闷的一件事情。从这点来说，笔者更建议先拿此NPC下手。而本关的主怪与黑暗魔星都带有恐怖，对玩家过关也有一点小小的影响，但与其他关卡相比还是不大的。



值得一提的是，黑暗十二宫的怪物都会开阵，玩家在阵法选择上一定要注意。

高风险高收益

黄道十二宫的额外奖励一般说来是中途奖励的金钱、100点修炼经验，以及星座套牌等。而黑暗十二宫的苛刻进入条件，直接决定了它的奖励要好很多。

首先，玩家通过1、2、3关时，将会得到100、200、300点修炼经验的奖励，总共600点，等于两个聪灵果了。

换星座套牌：在第3关的某一处，玩家可以用手上两张同一类型的星座套牌换取一张该类型指定的套牌。例如可以用一张“白羊座套牌Ⅰ”和一张“白羊座套牌Ⅱ”，换取“白羊座套牌Ⅰ～Ⅸ”其中一张自己需要的套牌。官方的说明已经很清楚，如果你缺某号套牌，又很长时间收不到，那么不妨考虑与朋友去一次黑暗十二宫，满足你的装饰梦想，不过记得带上套牌哦。

星座装饰属性：力天使有一定概率出现在最后一关的某一处，已拥有星座光环与脚印的玩家，可以在力天使那里提高人物属性，星座光环和脚印可以分别增加3点属性。换套牌是比较好的福利，而这次加属性可不是免费的哦，是需要消耗一定的荣誉之玉的，每次只能加1点，想完全加满就要最少去6次黑暗十二宫，追求极品的玩家可以行动了，普通玩家最好还是把精力放在别处吧。

后记

黑暗十二宫，我们还有很长的路要走。

黑暗十二宫作为一个新出的玩法，必然还有很多的事情等待我们去发现。笔者也遇到了一些玩家抱怨某些关卡的怪物太难打，几乎是“无敌”了，而游戏策划的答复也很简单，办法是有的，需要玩家自行探索。

回想梦想一些玩法的历程，从最初的千里走单骑最后一关找怪，到后来非凡的婚礼变颜色，再到黄道十二宫各关的详细打法，无一不是玩家智慧的结晶。而黑暗十二宫在玩家面前，也并不是牢不可破的，只是需要一点时间。在此，笔者想对那些为了探寻玩法而花费时间与精力的玩家表示敬意，正是你们的付出，才换来了梦想全体玩家的今天。

最后，笔者还要提醒一下各位，黑暗十二宫难度大，没有足够实力不要轻易尝试，一旦灭队不是简单的经验损失，更是大量的星座声望、修炼经验的损失，一般玩家还是挑战黄道十二宫，积攒声望，以便日后挑战黑暗十二宫为好。

《神鬼传奇》星座的盛宴活动全攻略



星座是神鬼传奇一个非常新颖的设定，每个进入游戏的玩家，都将按照自己的生日出生在相对应的星座守护殿堂，在接受星座守护神的祝福之后，从那里迈出神鬼传奇探险之路的第一步。星座的概念不仅仅在我们出生时出现，它在游戏中也无处不在，各种各样的星座类宠物、星座类的活动数不胜数，星座的盛宴活动就是其中最为经典的一个。

1.活动时间

星座的盛宴活动并不是全天开放的，只有每晚的19:00~21:00，玩家才可以在亚特兰蒂斯城星空外域传送者（坐标170,202）处申请传送进入星空外域。

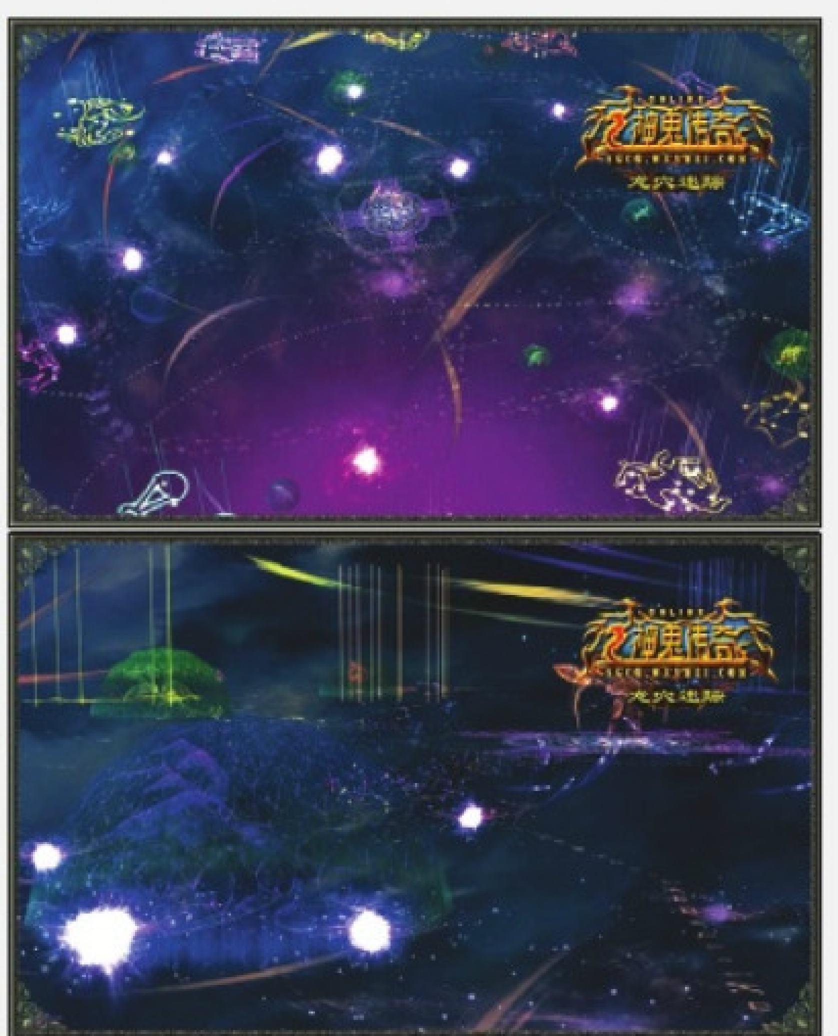
2.活动道具

玩家进入星空外域之后，可以看到两个活动NPC，其中一个为出售道具的NPC，玩家可以从这里购买药品。药品包括令对手眩晕的冲击水晶，令对手减速的冰冻水晶，还有具有群晕效果的眩晕水晶。另外在这里还可以买到随机传送符，右键点击使用后，可以随机传送到活动地图的任何一个角落。不过这些道具虽然好，价格可是不菲，要不要买要看着自己包包来。

除了道具NPC，玩家还可以看到一个NPC——阿尼斯。在阿尼斯这里，玩家可以选择离开活动地图，也可以选择传送到星座神殿，同时在这里，玩家还可以使用黯淡的星辰碎片兑换许愿符。

3.活动内容

星座的盛宴活动是要求玩家以最快的时间收集80个星辰碎片。这个任务在玩家进入星空外域的时候，系统自动接取的。星辰碎片散落在活动地图的各个角落，并不定时刷新，玩家必须找到这个星辰碎片，并收集足够数量，才能获得最终的活动奖励。



4.采集碎片

美女宠物，谁都想获得，据说第一个完成星座的盛宴任务的玩家，将获得一个美女宠物。不过要想获得美女宠物可不是一件容易的事。对于采集物品来说，眼疾手快是关键，但技巧更重要。

在活动地图中，共有12个方位，分别代表着12个星座。系统会不定时的刷新提示，内容是在哪个星座处刷新大量的星辰碎片，玩家在采集的时候要多多关注这些提示，然后赶到相应的刷新地点，就能更快的完成采集任务。同时玩家在采集碎片的时候，一定要组队完成，最好是组满6个人。因为这个任务是共享的，也就是说其中一个玩家采集到星辰碎片，其他玩家也会得到相应的采集信息，并增加包裹中的碎片数量。

5.采集成果

玩家在采集物品的时候，会出现三种采集结果，分别是：黯淡的星辰碎片、星辰碎片和许愿符，三种物品中只有星辰碎片是任务物品，不过其他的物品也是很有用处的。在采集过程中，玩家还会获得一些特殊的效果。比如在采集过程中，不小心触动机关的玩家会被瞬间传送到活动地图中的另一个位置。除了传送类的蹊跷事件之外，玩家在采集过程中还将有几率触动活动地图中的Boss——虚空守护者。虚空守护者有流血状态，如果触动了它，我们将时刻处于流血状态。除了虚空之王，在采集过程后还会出现一些守护者，打断我们的采集活动，不过这些守护者攻击和防御都很低，很容易击杀。



6.活动奖励

星座的盛宴活动奖励是按照排名发放的，第一个完成采集任务的玩家不仅可以获得超额的历练值奖励，还会获得一个美女宠物。排名靠后的玩家只能获得经验值奖励了，排名越高，经验越多。

除了历练值和美女的奖励，玩家还可以用我们在采集中获得的黯淡的星辰碎片换取星座许愿符，每5个黯淡的星辰碎片即可兑换一个星座许愿符，从阿尼斯处传送到对应的星座守护神殿，右键使用许愿符能够许愿，使用一定数量的星座许愿符之后，天空中就会出现流星雨，最终的幸运星座也会出现。拥有相应护符的玩家可以去幸运星座处领取额外的奖励。

星座的盛宴活动虽然活动时间比较短，但这个活动所赠送的历练值却是最丰富的，正因为如此，每天的19:00~21:00也就是成了玩家最为期待的一个是时间段。每个在这个时间上线的玩家，都会彼此调侃一句：“嘿，去找美女吗？”

如果您对于完美时空的游戏产品《神鬼传奇》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《神鬼传奇》信箱是：sgcqpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。

四大看点！《生死格斗OL》新版内容探秘

“13年纯正格斗，360度性感演绎”。从经典单机格斗游戏《DOA》改编而来的网络游戏《生死格斗OL》近期发布的新版本，进行了公测以来最大规模的更新。

作为一款自1996年开始便已风靡全球的单机游戏，DOA系列以画面唯美、角色性感、格斗爽快而创造了单机格斗史上销量最高的记录。其与盛大网络联合开发的网络版《生死格斗OL》自公测以来深受中国格斗游戏玩家的欢迎。本次更新进行了全面的“格斗”升级：新的对战模式、玩家自办格斗大赛的功能、内置式出招表、全新格斗角色等……全新要素一并放出！

通过对开发团队的访谈，小编整理后，向各位读者总结了新版本的几大看点如下：

看点一、教学房间

进入本次新增的“教学房间”，玩家可以无论胜败持续与指定玩家进行练习切磋。更重要的是，此房间内所有对战结果将不添加进个人胜败记录，哪怕是菜鸟，也应该无心理负担地乱拳砸向老师傅！



不会记录对战结果，令新手可以无所顾忌地和高手切磋练习了。

转念一想，对格斗技巧有自信的高手也能利用此模式“持续与指定玩家进行练习切磋”的特性，组织类似“谁能把我打下来”、“我要1个打20个”这种“哥打的不是人，是寂寞”的赛事活动，拉风显摆程度不言而喻。



将个人英雄主义发挥到极致的格斗模式。

看点二、自办大会房间

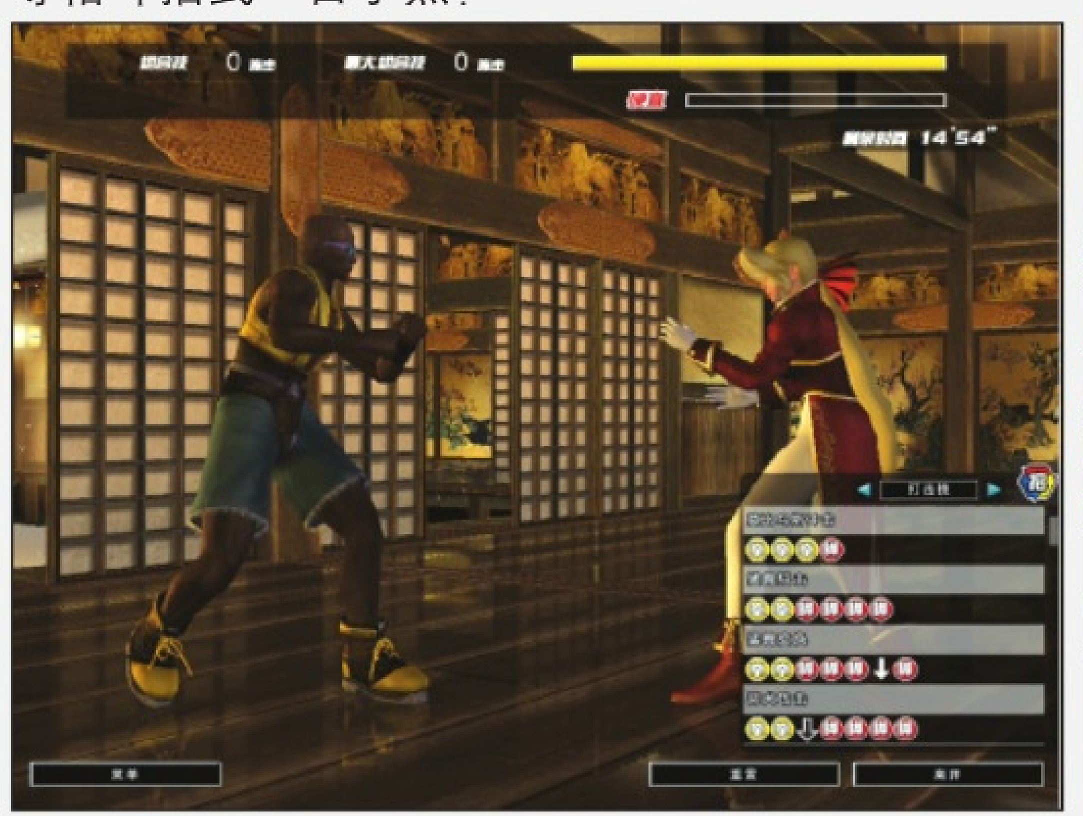
“自办大会房间”是一种特殊的对战房间，房间主可以从房间内随意选择两名玩家让其相互对战，这种高高在上的“支配”能力无疑提升了此房间内格斗行为的策略性和趣味性，更为个人英雄主义的发展起到了推波助澜的作用：只要你够强，挑衅不爽的家族团队进房，指定好对手，将对方家族成员一个个击败即可。



自己当拳赛经纪人，指定玩家为你而战！

看点三、练习模式

新版“练习模式”的画面右侧新增“招”字样图标。点击该图标，就会在画面右下角弹出正在使用的角色出招表。由于是内置式，再也不用在搓招过程中切换网页查看出招表了。点击出招表上的箭头，打击技、背后打击技、投技、返技等格斗招式一目了然！



内置式出招表（右侧）一目了然。

看点四、新增角色

《生死格斗OL》公测启动便限时开放了四大全新角色，广大玩家体验之后大呼过瘾。为了满足大家对新角色的期待，这次开放的新版本会再次永久开放一个全新的角色！从已经开放的角色来看，新的角色极有可能是海莲娜、里昂或者DOA网络版专属角色之一。



裙影春池茬，佳人会是谁？——新版揭晓！

结语：沙滩、美女、格斗、大赛……充满性感诱惑与残酷竞争的世界，传承了13年的《生死格斗》系列。希望以上的内容能暂时满足各位读者大人的胃口，为大家进入这一经典而新颖的格斗世界之前，提供一些帮助。P

免费畅玩《众神之战》甜美希腊之旅

夏天终于收拾起灼人的光芒准备离开了，空气中渐渐开始弥漫夏末清新香甜的味道，又到了一年中难得的旅行黄金时节。相信在各大旅行社撒网式的传单发放中，一定有许多玩家对美丽国度希腊充满向往，然后收拾行装千里迢迢飞机轮船汽车脚踏车……还是来一场轻松的希腊之旅吧，还是免费畅玩哦。古希腊神话MMORPG力作《众神之战》不删档开放内测火热进行中，点击进入，尽情体验来自古希腊神秘国度的魅力。



与较早期的旅程不同，现如今的《众神之战》已经加入了更多的精彩元素哦。不仅有新系统、新宠物、新地图与新活动，在角色时装上都变得越发多元化，而随着更多新服务器的开启，在线人数不断提升，人气暴涨。那么究竟这个日新月异的魅力国度都有哪些新奇事物的加入呢？就让笔者来给你详细介绍介绍，为你的梦幻旅程做准备哈。

多类新宠登场 总有一款适合您

随着宠物系统更多功能的上线，原本唯一宠物天赋的时代已经不复存在，全新宠物系统不仅使宠物的作用得到更大发挥，还为玩家带来更多样的宠物类型选择。新蜕变的小花妖，憨厚可爱的熊猫、造型独特的米洛陶全面攻陷古希腊大陆，而最受欢迎的明星宠“乐乐兔”更是当仁不让，将2009ChinaJoy上的光芒带入游戏中，瞬间成为众多玩家追捧的热门宠物。这些宠物不仅外型上格外讨人喜欢，实力也不容小觑，他们会帮助主人打工，能够代做任务，为主人回复HP，更能够与主人合体增强战斗力。多种宠物选择，相信总有一款适合你。



全新圣衣系统 打造新一代王者

在装备进行了基础星级、品质与等级的提升后，官方还为所有玩家准备了更广阔的装备成长空间，史诗十囧还只是开始哦。在为装备注入足够的成长经验之后，通过神器的辅助，就能将装备带入一个新的成长阶段，经历青铜、白银后成为黄金圣衣，为穿着者带来更强大的属性加成哦。而圣石的镶嵌将是圣衣的更大提升，圣石能够在经过制作后获得特定的属性附加效果，将其嵌入装备中就能让装备拥有该属性，让它照你所需要的路线成长。怎么样？是不是觉得相当有挑战？完全DIY的装备打造新境界，你想要什么样的装备就能做什么样的装备，王者之袍由您打造。

我打我闪我防御 技能培养随心玩

告别单一技能成长模式，全方位的技能培养计划开启。通过星座系统的附加功能实现，技能培养为之前一直困扰玩家的仅能依靠技能书来提升技能的模式拓宽出另一片天地。分为攻击技能培养与防御技能培养两方面的超实用功能，将能够提升玩家常用攻击技能的杀伤力，同时还能够减低那些威胁值较高的“天敌”技能对自身的伤害，为所有喜爱PK的玩家带来了福音。将自己的优势攻击技能与惧怕的天敌技能放入进行培养，从此之后野外不再可怕，就算多压制的职业也无法秒杀的狠角色，攻击闪避我防御，全场技能随心玩。





最新活动内容 轻松玩转大奖励

除了在系统上的不断丰富更新，游戏更是在众多游戏活动内容上做足功夫。这不，在近期的更新中，“潘神的迷宫”与“宙斯的献礼”两大活动就掀起了游戏内玩家的参与热潮。一个是充满探索趣味的迷宫地图，一个是全民参与皆有礼的全服性活动，活动奖励都相当的大手笔！海量金币、宝石水晶、热门道具等等玩家心仪的奖励通通都有，参与过程也是轻松简单，不费吹灰之力轻易将大把奖励收入囊中。配合上之前的各项缤纷活动，你的《众神之战》中的每一天都将精彩无比，而奖励也是拿之不尽。





还有更多的精彩游戏内容，玩家通过《众神之战》官网：http://zs.176.com，进入即能查阅到更多游戏信息。同时进行中的官方进行活动也是不闲着，闪闪Q币表心意、充值送超值技能书、投稿分享你我的众神等等活动持续开放中，海量大奖期待你的参与。

免费畅玩浪漫希腊，感受极致游戏乐趣，这个季节你不能错过的精彩情节。喊上你的好朋友，一同开始甜美的希腊之旅吧。



《第一虚拟商务》带你进入3D生活时代

《第一虚拟商务》（www.1vir.com）是蜗牛历时四年，耗资5000万元，专为企业设计的虚拟世界协作应用解决方案。《第一虚拟商务》突破了传统电子商务的弊端，采用Web 3D技术，以虚拟立体店铺的形式，实现了企业与顾客之间实时协作，实时互动，开创全面的业务协作、虚拟培训和电子商务模式。

最拟真的商业环境，让网络商务更加真实





《第一虚拟商务》采用游戏蜗牛自主研发的Web 3D技术，在浏览器页面上，为用户呈现完全拟真的3D空间。3D技术的完美运用，使企业可以在互联网上完全真实的展示品牌形象。身临其境的店面效果、无处不在的品牌形象表现、鲜明直观的视频展示……让更多的人与企业品牌最亲密的接触，在第一时间留下深刻的印象。同时，借助互联网平台，《第一虚拟商务》还可以重现品牌历史，展示企业荣誉，再现经典产品，让用户穿越时空，立体化的了解企业，与企业交朋友。

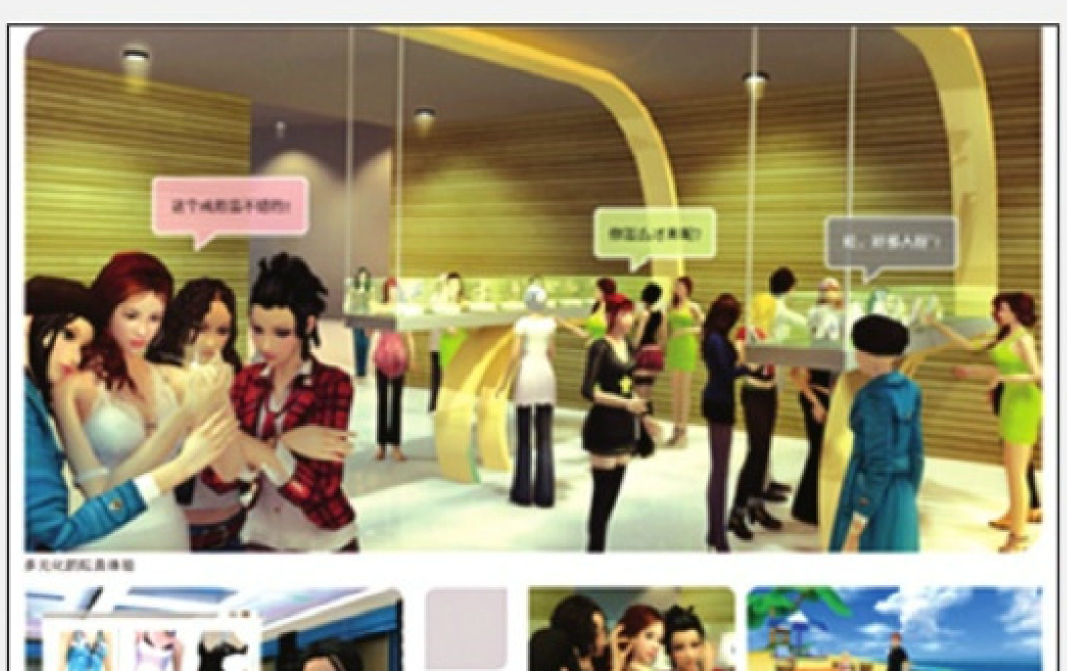
最生动的产品体验，让在线试用更加逼真



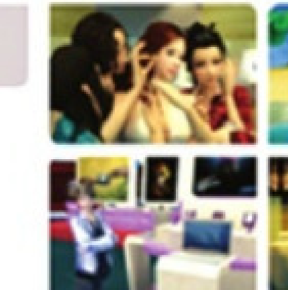


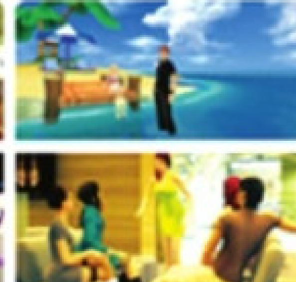
在《第一虚拟商务》所呈现的立体商铺中，用户不仅可以看到完全拟真的产品，还可以对产品进行轻松的试用体验。3D技术的有效运用，更为重要的是可以把顾客体验产品的细节进行有效的放大，让顾客可以关注到试用后的变化，并且可以多元化地选择不同的试用效果，由此来加深他们对现实产品的信任感与期望值。除此之外，《第一虚拟商务》还可以通过热区、视频等形式传达更详尽的产品信息，进而打动潜在顾客。

最自如的交流平台，让用户沟通更加便捷









3D技术的运用，不仅仅表现的企业及产品的形象展示，更是一种最佳的用户体验方式。通过拟真的互动，企业可以实现与顾客的即时互动，，让网上商店与实体店一样精彩。在《第一虚拟商务》的店铺中，顾客之间可以通过相互交流，更多的了解产品信息和企业信息，还可以通过推荐，让更多的好友分享全新的产品。对于企业来说，通过《第一虚拟商务》，企业可以组织Party、促销、走秀、培训等各种活动，与顾客直接交流，获取用户信息，改善产品和服务质量。

最精准的数据分析，让客户管理更加有效

顾客有效的个人信息，永远是企业最想获取的资源，《第一虚拟商务》通过虚拟体验中心的个性化注册及信息整理，企业将会快速积累顾客资源。同时，《第一虚拟商务》将为企业量身定制顾客数据后台管理中心，通过后台管理，有效的对顾客的信息分类、筛选，更好的锁定企业的核心用户群。除此之外，在强大的数据后台管理中心的支持下，企业还可以有效的掌握顾客在虚拟体验中心的动态行为，通过动态数据的捕捉及分析，让企业更为清晰地了解顾客需求。更为重要的是，顾客与产品有关的重要行为数据，《第一虚拟商务》都将通过图形模块直观的展现出来，让企业可以直接有效地进行数据对比与趋势分析，不仅使企业可以清晰的看到现状，更能轻松地掌控未来发展趋势。

《第一虚拟商务》（www.1vir.com）自2009年初面世以来，先后在"上海无店铺展会"和"北京国际旅游博览会"上亮相，受到业内外的一致好评。其新颖的技术手段以及前景光明的市场预期，更是成为在场各界媒体争相采访的"宠儿"。至今，已经有服装、旅游、房产、IT、快消品、汽车等多个行业的数个品牌前来洽谈合作事宜，希望能够搭上互联网体验式行销的头班车。

第一虚拟商务网站：
www.1vir.com
线上3D购物体验
http://haishang.com/3d/welcome.shtml
游戏蜗牛官方网站：
www.woniu.com　www.snailgame.net

LOLI的浪漫是坐钻车



近日地球形势分析如下：霓虹国的全民美少女选举大赛的冠军为一13岁的LOLI，第六届魁地奇大赛也已召开，国外高薪聘请女巫促进旅游事业……广大DNF玩家，欢呼吧，因为在游戏中，我们有一位集以上三者为一身，三位一体的职业——魔道学者！什么？你们说叉叔撒谎，根本没这个职业？凡人，看不见并不意味着不存在，就让叉叔来揭露这神奇的职业吧。

既然是个新职业，那么我们首先要知道如何才能成为专业魁地奇选手。有一只18级没转职的LOLI当然是先决条件，然后你就要去完成DNF史上最疲劳，哦不是，是最消耗疲劳点的转职任务，战火女冰女雷鸣暗黑雷鸣各一次拿任务道具，这还没完，还得去战龙人冒险一次，一共是5个图4X的疲劳，虽然谈不上有难度，但是一套王级打完去找莎兰前硬生生升到了19级，让叉叔这个18级必完成转职任务的生物情何以堪，而且前四步都是打任务道具，也许不是100%掉落的，RP的诸位明白这是什么意思了吧。

身为魁地奇选手最重要的是什么？当然是要有一把定制的“火弩箭”了！想得美！这么高端的商品才不会白送给你呢，转职任务奖励只给了一把18LVL的普通蓝扫帚，这将成为陪伴你很久的武器呢（叉叔提示：事实上，之后的任务奖励很长时间将见不到扫帚这种类型武器出现，这把初级扫帚将成为刷图全评价SS的关键因素之一）。装备上扫帚，来开始你的人生第一飞吧。

被动技能——扫帚精通：装备扫帚的状态下，前冲时按跳跃键则飞向空中。这时，连续按X键（普通攻击键）则在空中攻击（最大攻击回数：6）。在空中按方向键可以控制方向。在空中连按两下左或右则会在空中进行冲刺。跳跃浮空过程中按住跳跃键会开始滑翔，减慢落地的速度。实际上原地起跳连续按攻击键亦能升空。好了，现在我们可以自如的在空中飞行了，请抓好你们的扫帚柄，因为接下来叉叔将告诉你们这个技能的最大奥秘。



在叉叔的历程中，见过很多魔道学者，她们对于使用扫帚飞行不以为意，“这种初阶技能怎能比得上四元素的高阶技能的惊人伤害呢”，然而正是这个转职时白送，只有1级的被动技能却能轻松将操作打到85%，助你每次评价都是S+。在DNF中，获得操作的方法之一是连击数过5，而能将浮空和连击联合起来，则能获得更高的评分，而这个被动技能的最高连击数正好为6，因此无论是天击（自带的一级亦足矣）接空中连击，或者直接前冲+空中连击，甚至是原地起跳的空中连击（需要适当的怪物）都能迅速获得大量操作评分，因此，任意一张图，留下几只可口的，换上扫帚带它们飞个几圈，它们体验了魁地奇专业选手的素质，你也获得高操作评分，何乐而不为呢？再配合冰冻粉末和死亡粉末两个武器BUFF技能，空中连击的范围大的令人发指，正因为为这个技能，叉叔才将魔道学者从刷图强者归到刷图王者职业中去的。



话虽如此，但由于前中期扫帚缺乏，使用低阶扫帚时攻击力是个很大的问题，以其作为主攻手段显然并不是明智之举，那么，刚转职的诸位，请打开你们的技能框，看看有些什么技能，震惊了吧！主动攻击技能只有星星弹和黑暗斗篷两个。



星星弹：就是每个LOLI都会的技能，如果只出过路点的话伤害基本可以忽略不计了。

黑暗斗篷：使用黑暗斗篷把前方的敌人，聚集在一起，对其造成无属性魔法伤害，并有一定几率使敌人进入黑暗状态，一部分类型的怪无法抓取。先不论此技能的抓取范围，实际上除了无法移动的怪（如悬空的罪恶的双眼，第二脊椎的长脚罗斯特）其余都有抓取判定，发动时自身为无敌状态，聚怪、逃命必备技能。

OK，想知道叉叔是如何利用如此局限的技能达成全图SS评价？LOLI的浪漫究竟在哪里？为何说魔道学者永远会带给你惊喜？敬请期待《LOLI的浪漫是坐钻车》后续报道。P



《天龙八部》新版城战副本抢先看

没有人能够预料到，《天龙八部》的江湖豪杰们即将迎来一场惨烈无比的拉锯战。这是一场规模空前的大战役，四方英雄、八方豪杰，都不可避免地卷入其中。

古城的诱惑

凤凰古城，这个位于中原西南地界的千年古镇，以其独有古镇文化、秀丽风光吸引了无数人慕名前往。对于天龙武林中人而言，凤凰古城就犹如晋代诗人陶渊明笔下的世外桃源一般，与战火绝缘。

然而，凤凰古城的宁静与怡然终究还是被打破了。

古城地处大宋王朝与大理城之间，因而一直以来都没有朝廷的兵马驻守，是一个自由的城镇。独特的自然气候，让这个城镇诞生了许多稀有资源。这些资源对于装备的锻造、强化，甚至人物的成长有着极大用处。此外，传说在古城平原之上有一处神秘之地，那里藏着无数奇珍异宝，但只有凤凰古城的拥有者才有资格进入其中探险。

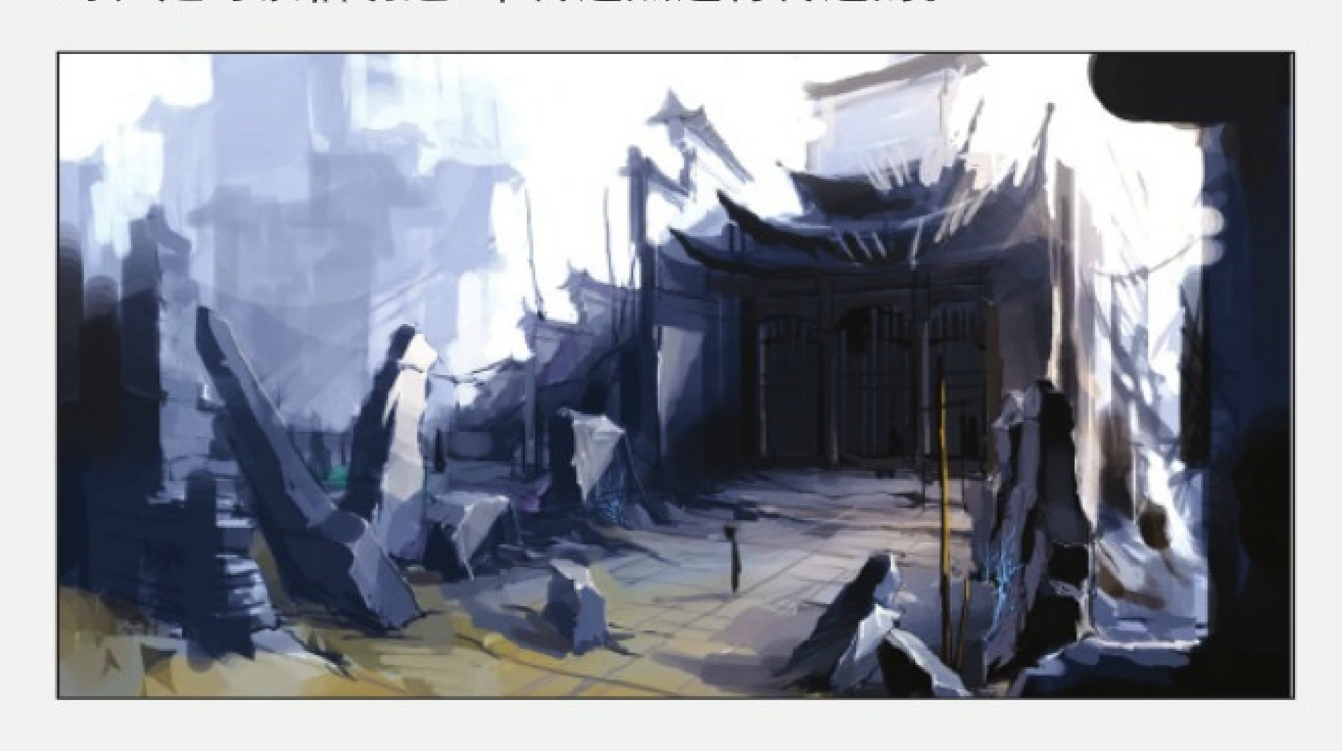
丰厚的税收、稀世的资源、神秘的宝藏，单只是其中一样，就足以让整个武林沸腾，三样齐出，试问谁能抵挡？于是乎，全天下的帮派都投入到了古城争夺战中。



古城争夺战流程

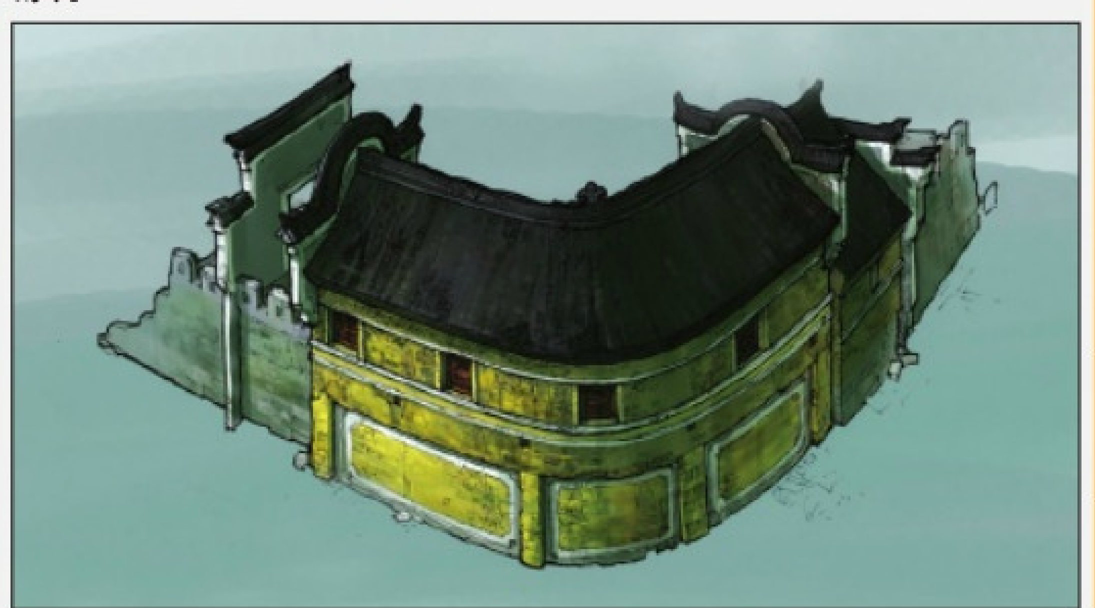
每周六的20:00~22:00，是群雄约定的凤凰古城争夺战时间。群雄们入场时间为19:45~20:30，之后就不能城战场景了。届时，只要豪杰们修为在75级以上（包括75级），心法等级大于45，并且加入了3级以上（包括3级）的帮会，就可代表本帮派参加古城争夺战。

战场位于凤凰平原，有“壹、贰、叁、肆、陆、柒、捌”8个传送点。大家在进入场景时，将会按照各帮派进入场景的顺序，自动分配到指定的传送点；并且，同帮会的帮众使用同一个出生点，死亡后在指定复活点复活。如此一来，便可避免某一个传送点聚集过多的不同帮会成员，确保了战斗平衡性、趣味性。当然，豪杰们在战斗时，是可以借助这8个传送点进行传送的。



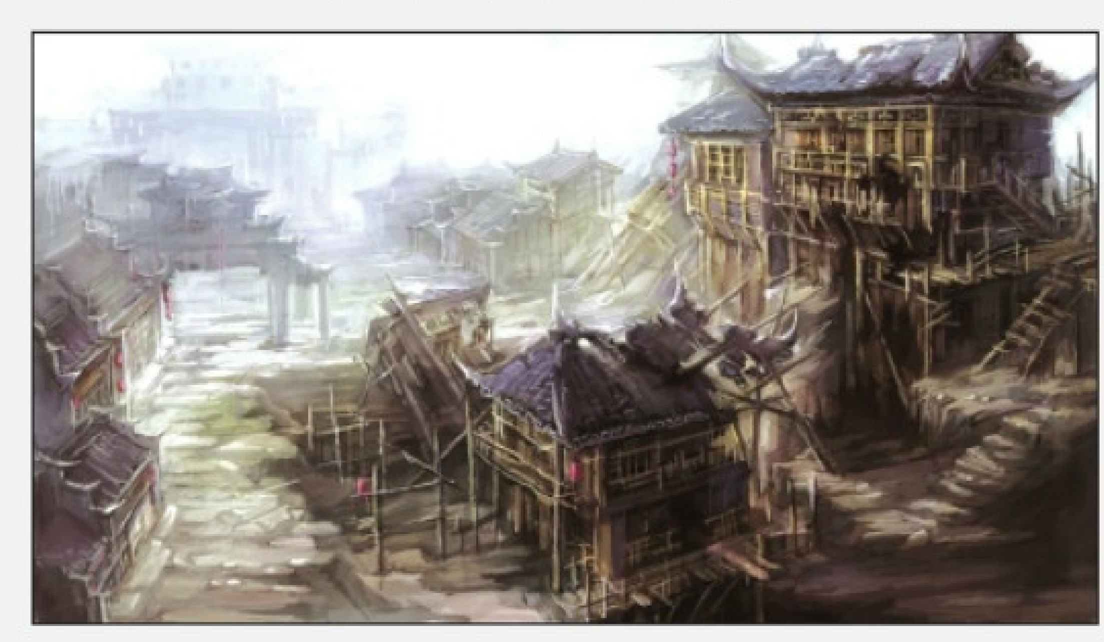


城战以积分多少来定输赢，获得城战胜利的帮会，才有资格成为凤凰古城的主人，享受一系列优厚的待遇。那么，怎样才能在城战中得分呢？主要有两个途径：占领据点与争夺城池大旗。



凤凰平原之上有不少重要据点，据点内的水晶是众豪杰们首先攻击的目标。因为，在最后一刻击毁据点水晶的帮众，其所在帮会将获得该据点的归属权。占领据点的帮会，积分每秒钟都会增加；而其他帮会只有等到15秒后水晶再度出现，才可继续争夺被占领的据点。

与占领据点后积分的缓慢增长不同，当帮派夺旗成功后，就能在一瞬间获得高达150分的积分奖励。因此，抢夺旗帜似乎更能吊起豪杰们的胃口。不过，需要特别说明的是，占领据点是旗帜抢夺后交旗的前提条件，如果没有属于自己的据点，也就无法在旗帜争夺战中获得胜利。



一番恶战之后，结果便会揭晓。在规定时间内积分首先达到2000分的帮会获胜，成为凤凰古城的主人。如果直到城战时间结束，都没有积分2000的帮会，那就以结束时积分榜的排名来定胜负，积分第一的帮会获胜。

如果积分并列第一，率先达到此分数的帮派获得胜利。

寻找中国最美声音活动"热"启动 数十万网民热捧

共和国60年华诞之际，国内最大多媒体音响制造商Edifier漫步者与新浪联手，启动“寻找60年中国最美的声音”网络征集活动。从现在至十一国庆节期间，在全球范围内征集那些记录60年来中国历史发展、代表时代精神、见证社会进步、反映个人生活的视频和音频作品，在新浪视频播出，并评选出60年来中国最美的声音。



活动自8月10日上线以来，已经有数十万网友浏览网页，上百名网友上传了他们认为最美的声音。从毛主席宣布中华人民共和国成立到天安门广场的“中国加油”；从奥运会开幕式唱响的“歌唱祖国”到刘翔田径世锦赛夺冠的欢呼；从张国荣与梅艳芳在世的最后一首合唱到曾轶可的绵羊音；从婴儿的第一声啼哭到失聪儿童复聪后的第一声“爸爸妈妈”……在什么是最美的声音的界定上，网友们的意见最多争议也最大。例如“曾轶可的绵羊音是否算是美丽的声音？”、“一句电影台词美在哪里？”、“中国60年最美的声音是否能用一句话表达”都引起了强烈的反响。



对此，大赛主办方漫步者的相关负责人表示：“最美的声音本身没有明确的界定，每个人都可以有自己的收藏和自己表达。作为国内首屈一指的多媒体音响企业，漫步者创立13年来，我们每天都在和声音打交道，并一直通过不断创新，设计并生产出能够将声音体现到最美的音响产品。声音是一个宽泛没有止境的领域，这次活动旨在让大家来分享生命中最美好的声音，让那些有历史意义、有民族情结、有每代人共鸣的声音能够传承下去、传播开来。在分享的同时，增加参与者的国家荣誉感，从小家到大家，逐步感到受祖国60年的荣辱兴衰。”



漫步者方面同时表示，作为国内音响行业的领导者，漫步者一贯的品牌理念就是“让世界更动听”，漫步者也一直致力于“让世界更动听”这一“美丽”的事业。这个理念与寻找60年中国最美的声音活动的契合度非常高，也是举办这次活动的初衷。



据悉，漫步者为此次活动准备了丰富的奖品，其中大奖是价值超过2000元的漫步者最新款产品M500，极具吸引力。漫步者表示这款产品是专为iPod用户设计，用于卧室或书房等小空间环境中聆听音乐。M500的控制台上预留了专用数据接口，除iPod shuffle之外所有的iPod都可直接通过数据接口与M500连接，并可通过M500的控制台或遥控器控制iPod。iPod shuffle或使用其他音源设备（电脑、MP3、手机等）的用户则可通过控制台上的2.5mm立体声输入接口使用它。而对于写出感人声音故事的网友和评论的网友，都会评出参与奖，奖品也与声音有关。





在征集活动进行的同时，漫步者还联手新浪视频向全国征集“一句家乡话，祝福60载”活动。希望全国各地的网友用家乡话对祖国说一句60岁的生日祝福，将其上传，观看的网友也可写下对祖国的祝福语，视频最终将被剪接做成短片展示在活动网站上，以此作为给祖国60岁生日的献礼。

活动网址：http://v.sina.com.cn/v/60voice

网游人才从前途无量到"钱"途无量——上海大学CIA助你走高薪路

游戏开发中五类人才不可缺

网络游戏作为炙手可热的产业，其从业人员也在逐渐增加，这一人群亦慢慢成为社会中高收入人群的新代表。据相关调查显示，网游从业人员与去年同期相比，增长超过五成，这类人群中的高收入人群队伍也不断扩大。

据国内知名游戏开发人才培养学校上海大学CIA数字艺术教育中心的专家分析，目前网游业中最为缺乏的五类人才分别是原画人才、2D人才、3D人才、游戏策划人才和程序设计人才。其中原画人才要通过最简便的纸笔表达每个角色的个性化，最后完成原画的设定。2D人才是通过自己对游戏的了解，用色彩在游戏里将角色人物表现得淋漓尽致。3D设计人才则将游戏人物发挥到极致，玄妙的三维动画会让游戏显得更有感染力。而策划人才在游戏制作中起着关键的作用，因为他们需要对整个游戏制作的步骤以及内容进行统筹安排。最后程序设计人才按照策划人员的方案，对游戏中的画面以及所需要的功能进行编程。五类人才相互衔接配合，最终完成了完整游戏产品的开发，因此五类人才在网游业中必不可缺。



网游人才需求巨大

据中华英才网最新公布的职场十大排行榜显示：网游2D、3D人才需求旺盛，名列前茅。游戏人才持续成为2009年职场热门。由于网游行业的高薪和五类人才的大量缺乏，使网游市场收入增加的同时，人才缺乏的矛盾也



逐渐凸显。网游行业的竞争也逐渐从游戏产品的竞争转向人才的竞争，"未来3年内，游戏开发人员缺口在20万左右。智联招聘、中华英才等各大招聘网站上频繁出现的急招、急募等人才需求信息表明，我国缺少大量合格而且合适的游戏开发人才已经成为不争的事实。"上大CIA专家如是表示。但是同时我国游戏人才的培养体系建设还不完善，系统化和规模化的培养模式还未形成。

对此，业内人士分析称，目前我国多渠道人才培养体系还很薄弱，仅有部分高校开设了相关专业，而仅凭少数几家专业的培训机构依然无法完全满足网游公司对基础性人才的需求。在目前的网游人才队伍中，基础人才培养体系的薄弱，直接导致了中、高级人才来源的匮乏。所以建立起一套由高校、培训机构等多种方式组成的人才培养体系是十分有意义的。因此，一些业内企业认为，目前加大对网游人才的培养，是对完善并促进中国游戏产业快速发展最有力的途径之一，从而让中国的网游产业尽早的步入国际化轨道。

专业+正规=品牌

作为国内最具规模的游戏开发、游戏动画人才培养机构，5年来，上海大学联合我国著名的游戏动画教育机构CIA数码，用重点大学的雄厚教育资源融合著名动画企业的专业技术，向学生提供正规的职业教育。2006年上大CIA荣获中国计算机用户协会"优秀动画培训机构"和"优秀游戏师资奖"两项大奖，2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校。2007年底，上大CIA被批准为上海市紧缺人才培训"计算机CG创意设计"项目执行单位。"上大CIA"已成为沪上领先、国内极具影响力的知名数字艺术教育品牌。

高就业率保障

上大CIA让学生在实战中掌握游戏影视动画开发中的各种实用技能，使学生能够胜任游戏企划、脚本、分镜、原画、角色设计、3D模型制作、场景制作、游戏动画、影视广告创意、游戏特效等工作。学校为网络游戏企业定向培养人才，形成了产、学、研一体的教学模式，让学员实现兴趣与职业的完美结合，切实保障学生的就业无忧。上大CIA与全国数百家游戏公司合作，用人企业辐射全国。5年来从上大CIA毕业的数以千计的学员以其高技能水平受到游戏影视动画企业的青睐，就业率一直名列前茅。上海大学CIA为中国网络游戏行业的发展做出了重要贡献。

友情信息

上大CIA第32期班将于2009年10月底开学。本期开设游戏影视动画、游戏程序设计、视觉时尚设计三个专业，学制为全日制一年。上海大学延长路校区学习环境优越，走读住读均可。毕业后还可获得多项权威职业资格认证。网址www.shucia.com

战神用神兵——金士顿骇客神条助你重回魔兽大陆



这个暑假的新游戏不多，令不少老玩家感觉有些无聊，好在7月底《魔兽世界》在经历了54天之久的停服事件后终于开始了新的内测，众多期待已久的玩家终于回到了艾泽拉斯大陆。虽说《魔兽世界》对于机器的配置没有提高，但玩家中间一直有声音说“魔兽”3.13版本对于机器的要求提高了。网易版“魔兽”正式运营后会不会出现对主机配置要求更高的版本我们不得而知，但对于游戏玩家而言，配置总是越强越好，未雨绸缪手握神兵才是战神的常胜之道。

宝剑配英雄，HyperX助强者更强

游戏高手装配游戏电脑，当然要用游戏专用的硬件，金士顿的“骇客神条”HyperX就是这样的产品。对硬件有了解的游戏玩家都知道，内存除了运行频率之外，另一个重要的参数就是内存延时。延时更低的内存能使系统进行浮点运算时更为迅速，因而低延时内存产品特别适合游戏玩家使用，具备超低延时的内存游戏时的性能甚至能超过主频更高的产品。HyperX系列是全球第一品牌金士顿专门开发的精品内存系列，正是一款超低延时的内存产品，特别适合游戏玩家对高品质内存的需要。以DDR2－800为例，JEDEC规定的内存延时是5-5-5，而HyperX系列能达到3-3-3甚至更低，拥有超低延时就意味着游戏更加平滑流畅，同时卡壳的概率被大大降低，可以说选用HyperX内存联网参战是最稳妥高效的内存解决方案。因此，世界闻名的魔兽战队WE，训练和参赛都指定HyperX内存作为专用配置。

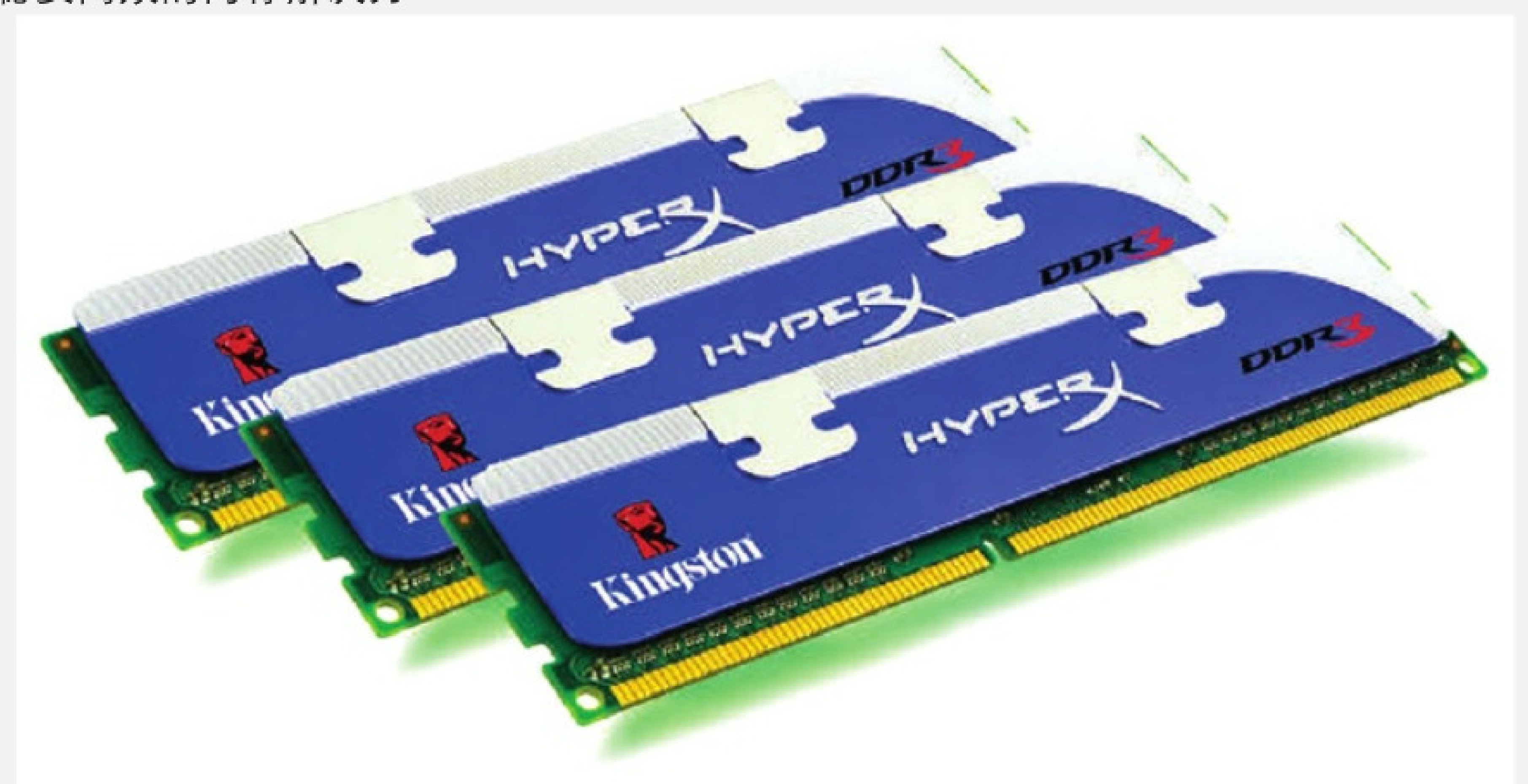
高成低就，HyperX各平台有高招

落实到具体产品上，HyperX的哪款产品对玩家来说更值得选购呢？针对目前主流的DDR2和DDR3平台用户，分别推荐HyperX8500和HyperX12800两款产品。

先看HyperX8500。普通DDR2800的内存带宽是6.4GB/s，而这款HyperX 8500则能带来8.5GB/s的带宽，足足提升了32%！大家都知道内存带宽对于提升系统性能的作用，毫无疑问使用了HyperX 8500以后，将更有利于提升3D游戏以及多媒体软件的运行速度。更重要的是，HyperX系列的延时参数非常优秀，本来相同频率的HyperX内存都比普通内存快，更不用说这款主频超过1GHz的高端产品了。除此之外，选择HyperX 8500内存作为年底装机搭档还有个最大的好处，就是节省投资。超过1GHz的主频发挥了DDR2平台的极限战斗力，再加上自身的超频空间，配备了HyperX 8500的主机甚至比入门级的DDR3平台执行效率还要高，可谓物超所值，最大限度的发挥了手头DDR2平台的潜力。

对于已经决定升级到DDR3平台的用户而言，HyperX12800是另一款值得推荐的产品。HyperX 12800有专门设计的6GB三通道套装，是i7平台的绝佳内存伴侣。HyperX 12800的主频是1600MHz，可以提供12.8G的内存带宽。将这款产品推荐给游戏玩家的原因正是由于其出色的延时特性，8-8-8-24的超低延时即使不超频性能也将超过更高主频的普通内存。令人放心的是，虽然这是一款超高主频的DDR3内存，但厂商并未加电压，仍然使用的是1.65V的标准电压，并且保有不小的超频空间，完全为X58平台度身订做。除此之外，这款内存通过了Intel的XMP认证，使用时只要在BIOS中间设置使用XMP配置，就可以使得内存发挥出最佳效能。当然，作为一款DDR3内存，HyperX 12800在AMD平台上的表现同样出色，不少媒体的实验都证明了在790G平台上这款内存能够比DDR2甚至普通DDR3内存都发挥更好的性能，就算是未来的880G平台，这款产品同样可以表现优异。

金士顿旗下内存均享受终身保固的售后服务，骇客神条系列也不例外，产品使用过程中任何问题都能得到厂商的免费技术支持。如需了解更多有关于金士顿HyperX系列内存，可拨打金士顿免费技术支持热线400-810-1972，或者就近咨询金士顿产品各级代理、经销商，或访问金士顿官方博客www.kingstonblog.com.cn。P



职场新动向：中国人才助力亚太游戏产业腾飞

游戏高手告急　新加坡来华“团购”

“新加坡已经向内地动漫、影视制作等多媒体人才发出‘征集令’，提供当地大量相关岗位及不菲待遇。游戏高手们有了新的就业方向。”

近日，由新加坡媒体发展管理局、上海市多媒体行业协会等联合主办的“联系新加坡”人才选拔面试会在沪举行，不少新加坡知名跨国企业前来招聘，而新加坡理工学院、工艺教育学院等高校也前来招聘数字媒体专业讲师，同时还有大量企业在该活动官方网站上发布招聘信息。

“多媒体人才已成为新加坡未来几年内行业紧缺人才，如动画师、CG设计师、游戏设计师、游戏程序设计师、数字媒体制作人员等，都已被列入‘关键技能列表’内。”据相关负责人透露，该招聘信息在业内一经公布，立刻引起了诸多游戏人才的热情，现场一天就有80多人通过筛选进入一对一的面试会。

创意型国际化人才稀缺

“人才培养和水平提高是游戏产业能长期发展的根本，不仅在中国，在世界范围内，创意型人才依然属于稀缺资源。”

作为中国著名的数码媒体职业教育服务提供商，汇众教育凭借对中国创意产业的人才贡献，自“联系新加坡”第一届选拔会开始，便与新加坡游戏企业结下了不解之缘，并最终成为09年度新一届“新加坡数字媒体企业人才选拔会”战略合作伙伴，受新加坡媒体发展局、联系新加坡及上海市多媒体行业协会委托，推荐优秀学员赴新加坡就业。



汇众教育学员作品

“该行业人才在新加坡起薪每月至少约9000元人民币，有三四年工作经验的优秀人才月薪数万并不鲜见。”汇众教育老师透露，“除了专业技能外，应聘者还须具有必要的英语沟通能力；此外，新加坡雇主鼓励原创作品，具有相关工作背景的专业人士会占有一定的优势。”

进军亚太，迈出海外第一站

同时，汇众专家进一步指出，“中国网游业的国际化发展不仅催生了大量的本土人才需求，更将人才的国际交流提上日程。”

其实，作为中国数字娱乐职业教育在亚太地区的先行者，汇众教育早在2008年，就在马来西亚首都吉隆坡设立了第一家海外合资分支机构。凭借着强大的教学实力、丰富的教学经验和先进的商业模式，短短一年时间，该校区已经成为马来西亚国内首屈一指的专业游戏开发培训学校，并结出了累累硕果。

同时，作为中国游戏开发职业教育经验向海外输出的载体，汇众教育在亚太地区游戏人才培养模式的初显成效，也成为行业人士关注的焦点。据知情人士透露，不久前，在由马来西亚政府机构MSC主办的“多媒体2009手机游戏设计大赛”中，正是该校十余名学生团队一路过关斩将，成为唯一胜出的由在校学生组成的非企业性质的团队，引起了当地媒体的极大兴趣。

人才合作　缔造游戏产业圈

对此，分析人士指出，目前，亚太各国正试图通过对优秀游戏创意、游戏人才的奖励和支持，使本国的游戏产业形成像中国一样日趋成熟的社会土壤和产业链。积极促成人才科学流动，有利于吸收、借鉴国外的技术和经验。

但也有人表示担忧，“若培养出一批与中国企业共同争夺欧美游戏市场的竞争对手，会影响中国游戏公司的外包经济。”

作为汇众教育总部的外派教师，王海博等人也曾有过同样的顾虑。但随着海外工作的不断深入，他们逐渐意识到：从大局考虑，先进的游戏开发经验和人才教育经验，经受了国际市场的考验，形成的竞争格局，将更加有利于强手的出现，让更多用户受益。

此外，还有一种可能，即形成一个东南亚的软件外包圈。他们认为，“少数的同行在一起可能会有竞争，但是多数的同行凑在一起就形成了繁荣的市场，这是一个产业走向国际化的良好开端。”

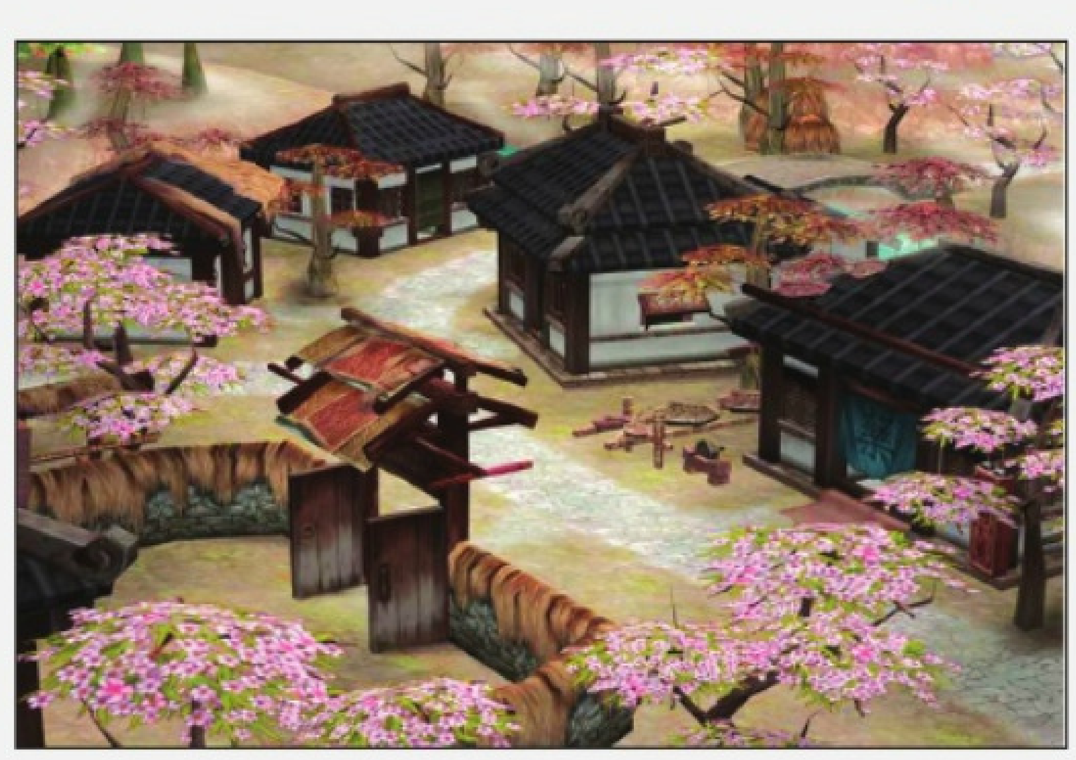
编后

过去10年间，中国及亚洲多数国家，作为欧美数字娱乐产业的加工厂，发挥着巨大的作用。因此，相较于其他地区，亚太地区的数字娱乐产业在发展轨迹上与中国有近似之处。但近年来，随着亚太地区经济的发展及数字娱乐产业的崛起，彼此在数字技术领域的人才交流与合作也日益频繁。

作为中国数字娱乐技术的开路先锋，汇众教育集团在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为中国数字娱乐职业教育行业提供了专业参考及标准。

同时，汇众教育立足于国际化发展的目标，先后在马来西亚、香港等地建立校区，不断加强与新加坡等亚太地区的人才交流与合作，为本土人才国际化发展迈出了第一步，也将本土文化与技术优势传向海外。

汇众教育官方网站：www.gamfe.com P



汇众教育学员作品


10月刊中刊改版
隆重推出台服《巫妖王之怒》心得
新天赋、新副本、新装备、新体验
敬请期待



头牌新闻

金山游戏宣布“剑网叁”公测

■本刊记者 冰河

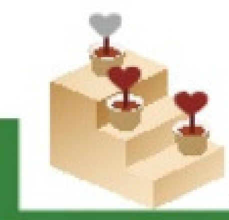
2009年8月24日，北京嘉里中心，国内网络游戏知名厂商金山软件正式对外宣布：历时6年，耗资过亿倾力制作的武侠题材网络游戏《剑侠情缘网络版叁》（以下简称“剑网叁”）将于8月28日正式公测，未来的运营模式将采用点卡收费模式，在合作运营方面将采取初期自主运营，后期选择优良合作伙伴合作运营的策略，目前合作招商谈判已然启动。金山公司董事长兼CEO求伯君表示，“作为国内最知名的游戏品牌之一，‘剑网叁’是2009年金山最具代表性的网络游戏作品，也是公司历史上研发时间最长（6年）、投入最大（前后投资超过1.2亿元）、参与测试人数最多（公测玩家超过百万）的首款3D游戏作品。从游戏测试反响看，玩家对游戏的评价超过了此前预期，是一款可以与业界一流游戏媲美的作品。”



金山软件董事长兼CEO求伯君为西山居新作致辞

而金山高级副总裁、金山游戏CEO邹涛在接受记者采访时称：“从游戏立项开始，游戏内部公平和谐的游戏环境就是设计的重点思考内容。如何让玩家更加自由流畅的体验丰富多彩的虚拟世界，感受其中蕴藏的中华文化，而不是将目光都集中在等级、装备和道具上，是金山在游戏制作中一直反思的问题。除了在系统设计上尽量照顾好不同类型玩家的需求，在运营模式上经过讨论最终决定采用点卡时间收费模式，可以选择包月，同时不涉及可能破坏游戏内容平衡性的道具装备买卖，因此‘剑网叁’将是一款以内容探索和体验为主，面向全年龄玩家的游戏作品，相信能得到更多玩家的接受和赞同。”

采访中，求伯君还透露，未来根据游戏运营的表现，不排除在类似鸟巢、水立方这样的场馆召开与玩家互动的大型活动，以感谢玩家多年来对金山游戏的鼎力支持。P



晶合热点

手机网游《口袋精灵》公布摇奖活动顶级大奖

受到女性玩家青睐的手机网游《口袋精灵》自今年6月上线以来，已连开9组服务器。最近该游戏推出“上帝的手摇抽奖箱”活动，在该活动中，玩家可在游戏中使用“生活技能”，每次消耗100点活力和1枚七棱水晶币就可进行一次手摇抽奖，每人每天可以抽奖5次。顶级大奖为1只“独角兽·刺儿马”。此外，活动期间还有6小时离线经验、任务好运卡、全服广播卡、四品宠物经验、染发剂、银币等各色奖励静待幸运玩家前来领取。《口袋精灵》采用永久免费的运营方式（不包括缴纳给移动运营商的流量费），用户只需安装客户端后就可以开始游戏，不需提前注册或定制任何服务。更多游戏信息请访问Wap官方网站http://kdjl.92le.com/。



《战地1943》PC版因技术困难宣告延期发售

EA宣布旗下DICE所开发的二战题材主视角射击游戏《战地1943》PC版将延期至2010年第一季度上市。本作的Xbox 360版已于今年7月发售，原定PC版应该在9月上市，但《战地1943》制作人Gordon Van Dyke表示“我们还没有完成过任何一款基于Frostbite引擎的PC游戏，所以我们缺乏一些必要的经验和基础。我们发现PC版和主机版有太多不同，这对我们来说是个挑战”。他同时还表示“本作PC版将支持比家用机版更多的联机模式玩家数量（32人），同时还将支持飞行操纵杆等，所以玩家的等待将是值得的。”



极光互动完成亿元融资

2009年8月18日，网游公司极光互动宣布获得来自美国私募基金投资，融资额接近1亿元人民币。极光互动是一家集自主研发、运营于一体的北京网络游戏公司，由前17Game CTO方晓日于2007年底创立，目前有员工超过100人。方晓日在接受采访时表示，本轮融资于2月底3月初完成的，由于保密协议限制只能透露融资机构是一家美国知名的私募基金，融资额度为1亿元的数量级。据方晓日透露，投资方一直很关注国内的游戏市场，在看了多家公司后，认为极光互动整个团队的游戏梦想和执行力是他们所看中的因素。方晓日表示该笔融

资将用于继续加大开发投入和后续的市场推广，并表示精品游戏必须配精品推广。旗下网游《极光世界》将于3个月内进行内部测试，第二款产品也已经开始进入策划阶段。

《反恐精英》狙神推广SteelSeries新品

近日，北京思迪赛睿科技有限公司（SteelSeries）在北京中关村召开2009新品发布会，昔日CS巨星，被誉为狙神的Johnny R也来到了发布会现场，只不过身份变成了SteelSeries的产品开发经理。本次活动分为SteelSeries未来发展方向、新品功能及特点介绍、玩家互动及产品体验3个部分，展现了SteelSeries 2009新品的目标和方向。SteelSeries本次发布了4款全新的产品，包括SteelSeries Xai激光游戏鼠标、SteelSeries Kinzu光电游戏鼠标、SteelSeries 9HD游戏鼠标垫、SteelSeries 4HD游戏鼠标垫。SteelSeries亚洲区副总裁赵瑞芬表示：“SteelSeries向来以制作最完美的游戏外设为终极目标，我们每推出一款新的产品都会更加接近我们的目标。中国玩家的思想正在转变，从只看重价格转变成重视产品外观，再从重视产品外观转变成当今的更加注重产品性能，中国玩家正在逐渐成熟，我非常高兴能看到这点，这和我们产品的契合度很高。”随后发布会的玩家互动环节，由昔日CS狙神Johnny R接受玩家挑战，最后有3名幸运的玩家获得了已经绝版的IceMat 2代红色版本鼠标垫。SteelSeries本次发布的4款产品已于9月份在全国各大城市指定销售点销售。





晶合新作

育碧公布PC平台独占游戏《猎杀潜航5》

厌倦了飞行和赛车的模拟驾驶游戏爱好者们不应错过《猎杀潜航》这个模拟驾驶类游戏中的另类者，正如游戏名称所表达的：在这个系列里，玩家所扮演的不再是传统题材中的空中霸主或马路杀手的角色，而是海面下致命的刺客。《猎杀潜航》系列尽管题材较为小众化，但在一部分军事爱好者玩家群体中的口碑还算不错，如今育碧公布系列新作的消息也在这一群体中引起了不小反响，就目前所公布的消息来看，新作中最值得期待的要素莫过于“舰长视角”——玩家将可以亲自在潜艇内部“观光”，同时以领导的身份与船员进行交流。除此之外，育碧还承诺将降低新手上手难度，并且在专家级模式中尽可能提供一切模拟现实中驾驶、指挥潜艇作战所必要的信息和指令，同时还将大幅强化海战环境。《猎杀潜航5》由负责该系列开发工作的育碧罗马尼亚工作室负责开发，PC平台独占，并将于2010年年初发售。



Activision公布次时代赛车新作Blur发售日期

Activision公司于近日公布开发商Bizarre Creations全新街头赛车游戏“Blur”的发售日期，该游戏将于11月3日同时登陆PC、PS3及Xbox 360平台。开发商Bizarre Creations宣称要为玩家带来一款“回归本源”的赛车游戏，并表示该游戏的使命是“让竞速游戏重新变得有趣”，他们的承诺是“无论玩家的驾驶经验如何，无论玩家的技术或爱好如何，游戏中的每个事件，无论发生在车内还是车外，都会令人肾上腺素激升。”



玄幻题材网游《天元》开启新一轮内测

网龙于近日宣布开启旗下网游《天元》的新一轮内测，据悉，该游戏以玄幻世界中仙魔对峙为背景，设计了蜀山派、风灵岛、炎魔罗、幽冥宫4大门派，不同门派之间技能截然相异却各显神通。玩家可自由变换12种阵法、运用40种神技、游玩于3座主城与11块片区地图。此外，游戏中还存在104种上古神兵和348种神器装备供玩家选择，以及造型多达百种的“灵兽”，可满足玩家的不同喜好。游戏中设计了超过500个任务，且大多源自名著，拥有出色的故事性，玩家还可根据自身修炼程度经历金丹期、渡劫期、飞升期，享受修炼元婴、飞升成仙的快感。



《拿破仑——全面战争》正式公布

在最近举行的德国科隆游戏展（GamesCom）上，世嘉和Creative Assembly联合正式公布了《帝国——全面战争》的资料片《拿破仑——全面战争》（Napoleon: Total War）。正如名称所示，《拿破仑——全面战争》以法兰西第一帝国皇帝拿破仑为主角，讲述他从小军官爬升为将军、总督、执政官直到皇帝的过程，同时也将讲述他从皇帝变为阶下囚的那段历史。在战役设计方面，游戏将从由拿破仑所指挥的在意大利和埃及的战争开始，以在滑铁卢战役中败北于威灵顿公爵告终。玩家除扮演拿破仑外，也可以扮演他的敌人，也就是当年拿破仑的主要对手们，并借此感受一下由AI所扮演的拿破仑的战术战略究竟是何等高明。该游戏将于2010年2月发售，PC平台独占。



晶合快评

99.9%的人都不爽

■晶合实验室 生铁

长达2个月没有任何好游戏可玩，其间还被PSP Go！（有人直译为PSP滚！）造型“雷”了一下的PSP掌机玩家们，在7月底刚刚来临时，被大大地打击了一下。7、8两个月陆续推出的几款大制作《装甲核心3》《EVA》《特种部队——眼镜蛇的崛起》《无双大蛇——魔王再临增值版》等几款作品都无法在M33的破解系统中运行。因为SONY PSP的操作系统环境升级为5.55版本。

而这时广大的PSP玩家才意识到，原来自己使用的破解系统还一直停留在由国外Hack网站开发5.00M33和5.50gen这两种操作系统上。这对PSP玩家们意味着什么呢？作个不很恰当的假设——当几乎99.9%的人都在使用Windows操作系统的破解版本时，突然有一天微软推出了Windows的X一代，并且没有人破解！同时一夜之间IE、Office和MSN等都只支持这X一代了。这意味着所有Windows用户只能去买X一代的正版，自己的电脑才能继续使用。更严重的是，当你购买并安装了这一代正版系统后，你发现之前自己所使用的所有非正版软件、游戏都不能使用了，而之后你要使用的所有软件和游戏，都必须购买正版。



PSP的5.55系统，升级了它，你只能玩正版游戏，对于很多玩家而言，它多像我们在网上发哭的表情，“555……”

当然一切只是时间问题，没有人相信这个世界上有破解不了的软件系统。PSP新游戏普遍采用5.55系统两周后，国内的一家PSP小组CGTP首先打破沉默，表示正在研究5.55官方系统，并希望能制作出基于5.55的自制系统。紧接着之前一直保持缄默的Dark-Alex小组，也即发布M33系统的Hack团体中的成员在论坛中发表看法，表示目前世界上有经验的黑客小组之所以不破解5.55系统，是为了在SONY发布PSP Go！时能很好地破解PSP Go！系统。说白了就是他们不希望匆忙破解5.55以导致PSP Go！在推出时“道高一丈”。同时他还强调，他们破解官方系统，推出自制固件一直是用来运行自制软件，不是玩盗版游戏的。他的发言是否真能代表关注PSP破解的黑客们，没人知道，不过听起来似乎对国内众多不爽的玩家们也是一个安慰。


这么多兵人，都还只是正义一方的，收齐它们，是二十年前很多男孩想都不敢想的梦


沉默的搜寻者生铁

提到《特种部队——眼镜蛇的崛起》这款游戏，它是很有可说的。撰写本稿时，它的同名电影正在放映。电影本身没什么好说，和最近两年引进的一系列美国片一样，情节空白、缺乏创意，看的时候，我总觉得是被迫给看5岁孩子看的儿童片。但这个电影和游戏对我个人而言，却另有一番意义。和《变形金刚》一样，这部影片里的人物和情节全部来自于一套HASBRO公司的G·I·JOE兵人玩具系列。这是上世纪八十年代玩具与影视、动漫相互推进商业模式的产物。相信很多从那个时代过来的人，都会对这套玩具充满回忆。当时笔者就收集了很多3.75英寸G·I·JOE的塑料兵人。收集、组合、赏玩，给我的少年生活带来了难以忘怀的美好记忆。最初见到这套兵人玩具，是在西单商场背后胡同里的一家个体小商品店。这些小人没有包装，没有装备配件，只是一个个被挂在一块窗口边的泡沫塑料牌上。那时天近黄昏，我还是被这样精美的玩具所吸引，而那时完全不知道它是什么故事背景，更不知道它来自哪家公司。当时我父亲送给我的头两个小兵人，至今还和其他G·I·JOE兵人一起被我收藏着。

目前根据电影版造型推出的全平台游戏《特种部队——眼镜蛇的崛起》，并不是该系列的第一部游戏作品。早在上世纪90年代初，就已经有街机版和FC版游戏推出，还是非常受人欢迎的。只不过时过境迁，游戏主角的气质也有所改变。男主角DUKE早期是有点007派头，又有点牛仔派头的美国英雄，而绝不是今天电影里的那个傻憨憨、脖子比脑袋粗的驻伊拉克大兵形象。不过女配角红发女郎的造型还是很符合玩具和动画片原型的。

时代在改变，英雄人物的审美也在改变。劳拉的身材和1代时已经不同了。惟独不变的是《街头霸王Ⅳ》里春丽粗粗的大腿。只不过她的名字，已经从十几年前的“春丽小妞”变成“春丽婶婶”了。




不同的时代，英雄的形象也不同

（漫画作者：SUNS）



长寿之谜

《魔法门》（Might & Magic）1代诞生于1986年，它的正作一共出了9代，而它的外传型作品《英雄无敌》出到了第5代，而以它的品牌为标志的最新游戏仍将在NDS上推出。

《极品飞车1》（Need For Speed）诞生于1995年，它最初的开发者名单已很难查到，而该系列在PC平台上的第13代作品正在制作之中。

《古墓丽影》（Tomb Raider）1代在1996年一炮走红、大获成功，而在之后的漫长十余年里几起几落，2008年它在六大主机平台上同时推出了它的第8代作品《古墓丽影——地下世界》。

光荣《三国志》诞生于1985年12月，而已经推出11代及无数移植版的它，至今仍是亚洲战略类游戏中的一面旗帜，整整影响了一代人。

《最终幻想》诞生于1987年。它本来是开发者坂口博信预备做"最终一搏"的产品，想不到这个"最终"一直持续到了今天。它以各代不连贯的主角与情节以及相近的世界观和设定，造就了近20年的辉煌——它的历代始终是其所处时代里最时髦的名词。

是什么造就了这些游戏史上的"长命"系列？

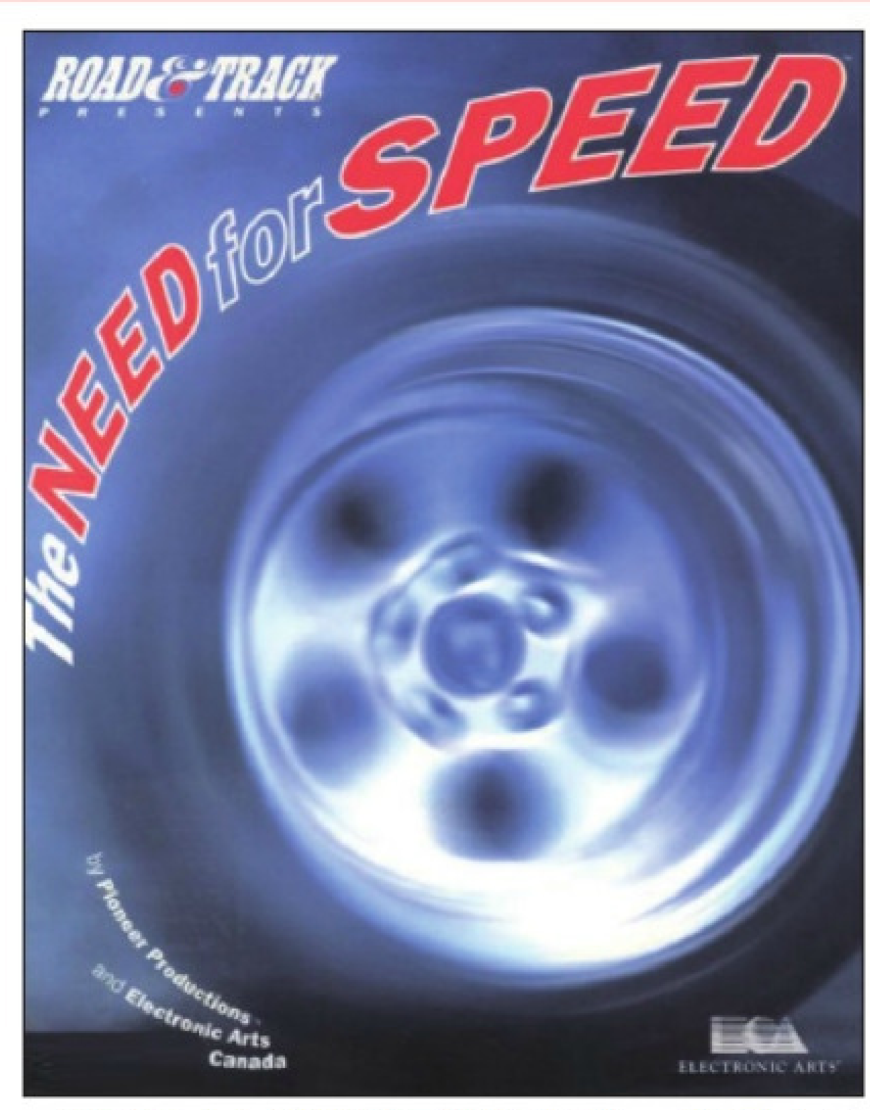
是因为这些游戏有最精彩绝伦的品质嘛？恐怕未必。黑岛的《辐射》1、2两代饱受玩家爱戴，而它的开发团队不久后便告倒闭。《极品飞车》系列无论在游戏开发引擎还是操作真实性上，都不能算是同时期的一流之作。而牛蛙（Bullforg Production）的《主题医院》（Theme Hospital）和《地下城守护者》（Dungeon Keeper）以及Cavedog的《横扫千军》（Total Annihilation）这样名躁一时、对后期作品有着强烈启发的大作却都只出了一代或者两代。是因为这些游戏有最广泛的受众群体吗？答案也是否定的，《魔法门》《三国志》甚至《最终幻想》都有着自己固定的消费群体，它们的受众群体远比我们想象的要小。

这些长命系列的游戏是否有什么共通之处？为什么它们能跨越十几年甚至二十几年的长度，以至影响了几代玩家？未曾见证过早期辉煌的新玩家，又是如何成为这种系列大作的拥趸的？这些也许并没有统一的答案，且让我们对这些大作做一番回顾。

系列作品的品牌效应

凡是做到第9代、第10代的游戏产品，事实上已经形成了自己独特的品牌标识。无论是《三国志》，还是FIFA、《极品飞车》，它们的Logo我们都能在任何纷繁的广告中一眼辩识出来，这在商业领域中被称作"品牌效应"。所谓品牌效应，即指某一品牌产品为其制作企业所带来的综合广告效应，它是企业价值的延续介质。

品牌是一种“信号标准”，这种标准能提供货真价实的象征和持续一致的保证。就如我们一提到《魔法门》，就会联想到New World Computing公司的形象，联想到它是瑰丽的西方神话传说与传统的集大成者，它可以让我们在看过《指环王》电影后，回到家之后继续在游戏里继续满足对奇幻世界的幻想与冒险。而提到《极品飞车》我们能想到什么呢？我们就联想到名车改装、华丽的夜景、警匪逐路的刺激……我们知道它不是一款强调真实操作的汽车模拟游戏。提到光荣的《三国志》，我们脑海里出现的首先是深受欢迎的三国历史主题，之后是唯美的画面以及严谨的、几乎不太可能让我们过于失望的游戏内容。而联想到FIFA或《实况足球》，我们会想到新的球员和改进的游戏操作和画面。



《极品飞车》1代朴实无华的外包装，注意左上角ROAD &TRACK杂志的标志

在当前品牌先导的商业模式中，品牌意味着商品定位、经营模式、消费族群和利润回报，品牌的使用给商品生产者带来了巨大的经济效益和社会效益，这种效益在游戏产业中是相当明显的。一般来说，品牌是一种无形资产，有了品牌也就容易塑造企业的形象，反过来说如果在品牌的基础上进一步推行企业的整体形象战略，也就更有利于品牌的扩展和延伸。光荣公司在亚太地区成功树立了最优秀的历史策略游戏开发商的整体形象后，在《真·三国无双》系列的成功后，乘胜追击，在世界范围内享有了动作游戏大牌厂商的形象。这便是品牌扩展和延伸的成功案例，《魔法门之英雄无敌》系列也是这样的成功案例。而反之，《魔法门》系列的最后3代产品不幸成为品牌扩展和延伸失败的典型——游戏内容质量下降，开发引擎落后，设定存在缺陷。品牌不仅仅是企业一项产权和消费者的认识，更是企业、产品与消费者之间关系的载体，品牌的底蕴是文化，品牌的目标是关系。从这个角度来讲，《魔法门》自8代以后，渐渐丧失了消费者的信赖关系。当游戏题材在过度挖掘之后，也会产生品牌效应的下降，例如近年来以每年一款的速度推出的《极品飞车》系列，自11代起，就开始有了势微的趋势，被EA收购的老牌开发团队Black Box几乎面临被解散的情况。在《极品飞车——专业街道赛》（NFS：Prostreet）推出后遭受市场失败后，EA首席执行官John Riccitiello不得不出面对媒体和玩家表示，将对其开发团队进行整顿，使游戏开发周期从一年一款，调整到两年一款作品，以期提高这个品牌系列的质量，连他自己也承认《极品飞车——专业街道赛》是款烂游戏。但是开发团队在整顿后推出的最新一作《极品飞车——卧底》（NFS：Undercover）仍然显得陈旧、无趣，一些玩家表示，与其驾驶车辆在这样了无生气的街道上竞赛，还不如去玩《侠盗猎车手Ⅴ》，那个游戏里的街道，起码比这个要有生机得多，而且这个游戏的驾驶感也快要赶上《极品飞车》了。与《极品飞车》相似的案例，还包括同属EA旗下的《荣誉勋章》系列。这款以二战为背景的硬派射击游戏，该作最初于1999年诞生在PS平台上，其本身开创了很多独特的优势，一度成为二战题材枪战游戏中无可替代的作品。但在多平台上以平均一年两款的速度推出该系列15款不同作品之后，这款游戏被恶性开采过度，终于在2007年停止了前进的步伐。虽然一直听说有新作仍将推出，但它的风头已经被《使命召唤》（Call of Duty）盖过了，已经“审美疲劳”的二战时代背景、没有改进的模式、退步的关卡设计，使人们开始讨厌这个系列。

从《极品飞车》2代开始，加入了更多真车的视频，非常吸引人



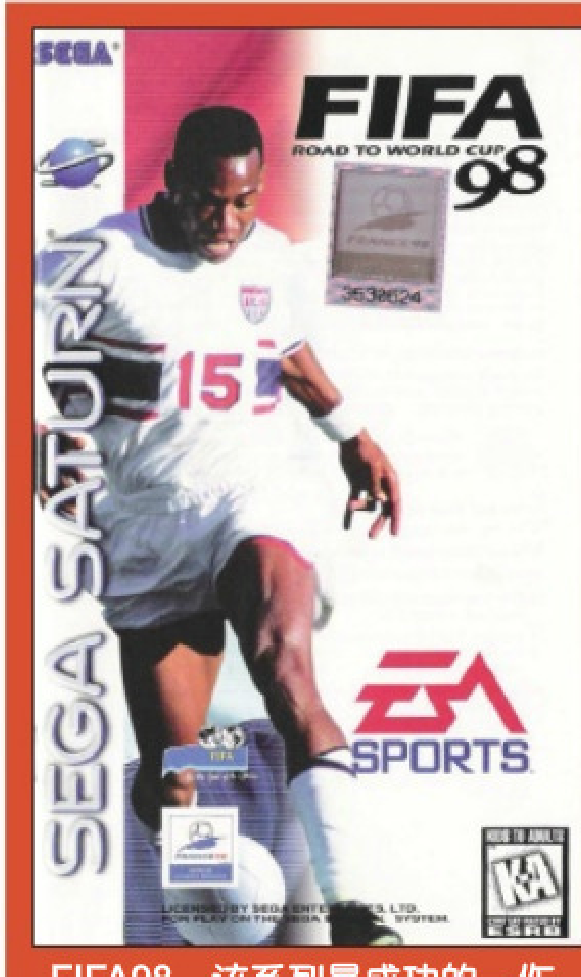
《极品飞车》1代制作人的合影

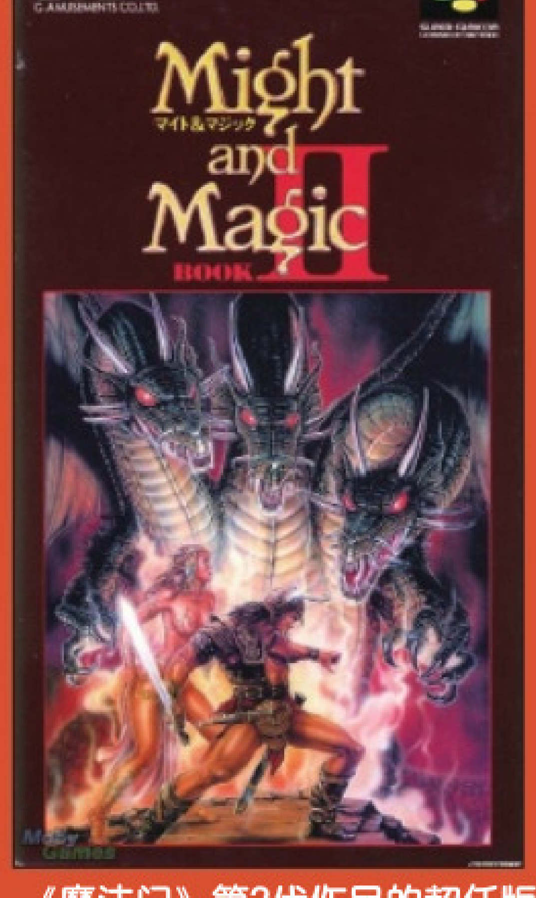

这就是1代的车内视角，从6代开始，这个视角被取消了，游戏的整体风格也渐渐变得火爆激烈

可见，对于“品牌效应”的利用和挖掘，在游戏这种特殊的娱乐产品中，它有着非常值得研究和思考的特点。虽然和传统的商业产品一样，可以将产品的最终生命力归纳为质量，但它仍存在有别于传统商业产品的特点，即它的娱乐属性和文化属性，在短时间内推出更多雷同的而特性变化不大的产品后，对品牌系列游戏产品的负面影响是巨大的。

受众群体与文化属性

在游戏并不长的发展史上，拥有多款续作的作品，往往有着它非常浓重和深厚的受众背景的。如果不是如此，那么即使是再好的作品，也无法做到出现多款续作的情况——这种情况几乎无一例外。


FIFA98，该系列最成功的一作，或者叫给人印象最深的一作



《魔法门》第2代作品的超任版封面，特意请名画师重新绘制

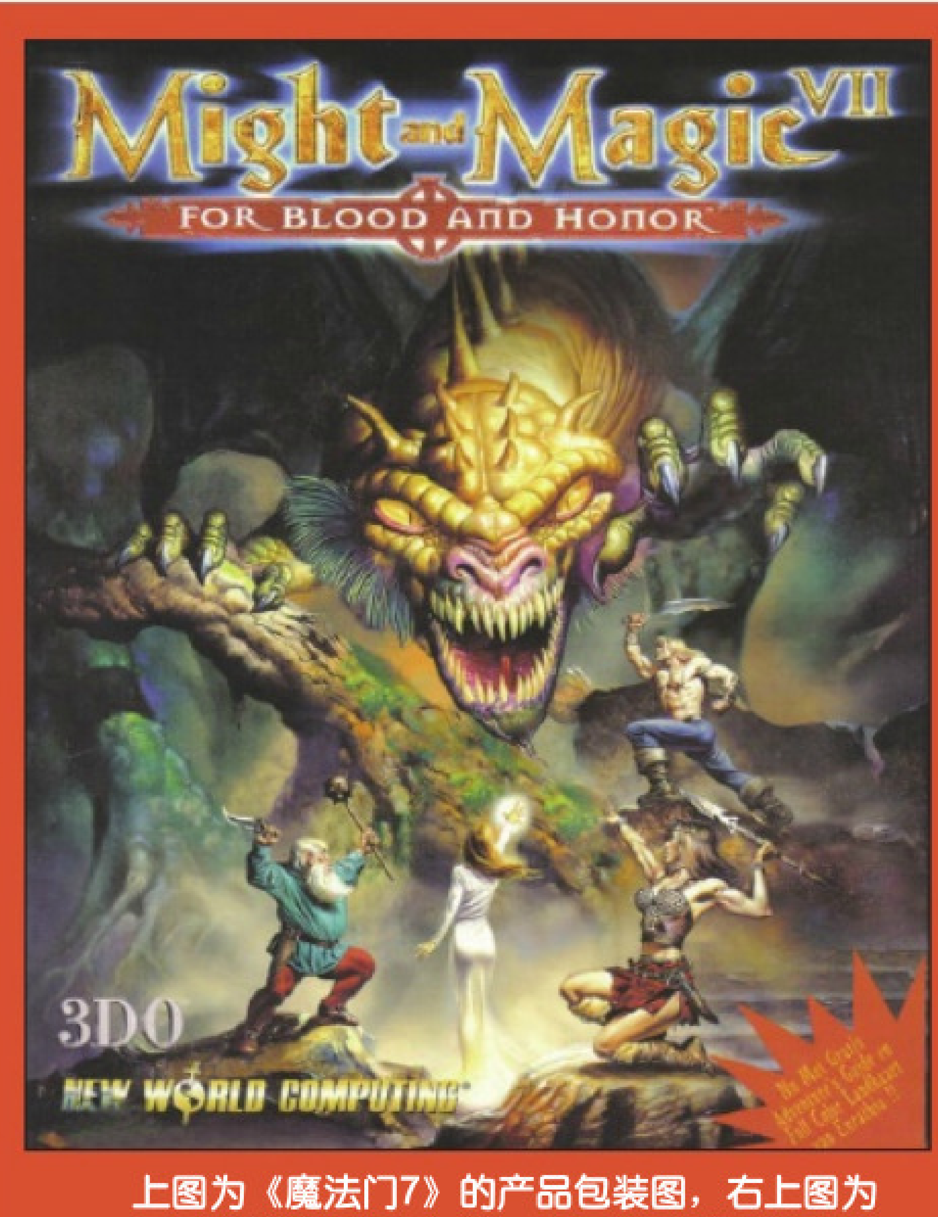
我们都知道英国作家托尔金在上个世纪50年代创作的史诗奇幻小说《指环王》。需要指出的是，虽然该作品的作者托尔金被誉为正统奇幻小说的开山鼻祖，但他的这部作品并不是西方奇幻文化的开端，它是个结果，是一直在民间流传的欧洲神话故事的总合与归纳。这正如金庸的武侠小说固然有金庸本人开创性的独特创造，但在他之前，中国的武侠文化、武侠小说的创作并非一片空白，他只是个集大成者。托尔金和他的《指环王》也是如此。欧洲是一块多民族、多文化发源的大陆，从公元前4000～前2500年在南欧和西欧曾广泛分布有巨石文化、到欧洲东南部的爱琴海文明，再到罗马文明、北欧、斯拉夫及非洲、西亚的种种文化特征，都在欧洲这块大陆上留下了自己的痕迹。所以各个民族、各个国家所流传下来的种种传说故事，构成了欧洲古典神话的神秘性、多样性及丰富性，它们是宗教信仰和真实古代历史的某种反映，而《指环王》中的各种种族、国家也是作家对于这些古典神话乃至欧洲近、现代史的某种反刍。从人认为“中土阿拉贡王朝”作为反对“神秘巨眼”统治的正面王朝，是对“金融僭主制度”的借鉴，而阿拉贡拾起王者之剑重掌冈多王位，不惜牺牲、奋力摧毁魔戒的经历，也被看作是欧洲两次世界大战在作者内心中的某种反映。

从这个角度而言，《魔法门》的“长命”就有了它足够的理由，它几乎就是游戏史上的《指环王》。和《指环王》一样，《魔法门2》中塑造了象征正义的克拉克与妄想征服宇宙的席尔顿这两位亦神亦魔亦半仙的人物，他们之间的争斗一直到“魔法门”系列第5代才稍微告一段落。

《魔法门》1代诞生于1986年，它的全名为《魔法门——心灵圣地之谜》（Might & Magic：Secret of the Inner Sanctum）。在它之前，同样魔幻题材的角色扮演游戏并不少见，仅在1986年，就有《创世纪4》《巫术3》《冰城传奇》《飞轮武士》等等脍炙人口的游戏推出，而《魔法门》1代正是在这样的情况下以独特的特点打响了挑战的第一枪。游戏本身已经完全奠定了该系列之后的几乎一切元素（这也是游戏业内长命家族的普遍特点）——包括第一人称视角、最多6人的组队探险模式、归类清晰的种族阵营、第二技能、94种魔法、250种魔法物品、近百种怪物以及完全开放的可自由探索的区域等……这款游戏并不象我们现在玩到的《魔兽世界》那样，有着世界地图和地区地图，可以在地图上所见即所得。在当时的《魔法门》1代中，游戏没有内置地图，这就使得一些发烧玩家要手工绘制地图，据说游戏的地图如果用绘图纸绘制，大约要用50张之多。游戏的剧情就是通过异世界传送门找到传说中的神秘圣地，完成7项主线任务，传送到世界的7个角落去探索心灵圣地的不同面貌。

《魔法门》系列推出后，很快成为与《创世纪》（Ultima）、《巫术》（Wizardry）系列齐名的西方三大角色扮演游戏之一。该系列衍生的外传作品——《魔法门之英雄无敌》系列，被称为“回合制策略游戏之王”，也成为同类型游戏的典范，在这个系列游戏中，你会看到，欧洲各民族神话传说中的各类英雄、怪兽、传说在游戏中被集之大成。

与《魔法门》形成系列作品的原因非常类似的，就是日本光荣公司的《三国志》系列了。三国文化在整个东亚地区都有着广泛的影响力，中国周边国家对《三国演义》这本小说的喜爱和了解，恰恰是中国文化曾一度向周围广泛辐射、产生影响的重要案例。尽管三国不是一段神话故事，它有着真实详尽的历史记载。但是历朝历代民间的传说和故事，特别是元之后三国话本故事的代代相传、改良，以致使得《三国演义》变成了一本东方的《指环王》，它将本来真实的历史人物脸谱化、英雄化、神格化。很多人对去年播放的电影《赤壁》中的一些改编感到耿耿于怀，而了解历史的人都会发现，其实这种耿耿于怀的根源并非来自史实，而是来自《三国演义》这本小说。真实的三国历史上，根本没有“两军阵前，两员大将马上大战500回合”这样的武侠场面，也压根没有“五虎上将”这么一说，也根本没有“桃园结义”“七擒七纵”，更没有金盔银甲的小将以及张飞的“豹头环眼”。但大家







上图为《魔法门7》的产品包装图，右上图为1991年版的《指环王》，右下图为典型的《魔法门》RPG视角，取自2代，在当时给玩家以不小的代入感

就这么信了，这不是神话，又是什么呢？

对于《三国志》这个长寿系列，我想很多人比笔者了解得更多，对它的情况我们就不再从头讲来。我们只强调这款游戏能够走到今天的几个显著特点。

1.开发者深入研究历史，并充分尊重小说演义等民间文化形式。拿《三国志11》为例。《三国志11》中，邺与平原之间有一道河，河边有一“堤坊”设施，这是怎么回事呢？《三国志》中记载，曹操攻打袁尚时，曾围攻邺城不下，于是“决漳水灌城，城中饿死者过半。”可见游戏开发者充分熟悉三国历史，连“漳水”的特点也做了设计。另如甘宁的形象，初看起来非常另类，仿佛是个武侠人物——胸甲及所背宝剑上都悬有铃铛，这其实也是有历史典故的，史书载甘宁“少有气力，好游侠，招合轻薄少年，为之渠帅；群聚相随，挟持弓弩，负毦带铃，民闻铃声，即知是宁。”再回过头看光荣的美工师为甘宁设计的造型，就另有一番滋味了。另如夏侯渊的“运搬”技能与史书中“督兖、豫、徐州军粮。时军食少，渊传馈相继，军以复振。”的记载相符合，又如针对异民族的阎柔的“亲乌”特技、成公英的“亲羌”特技或臧霸的“威压”特技，均与史实有所呼应。而在充分研究历史真实的情况下，光荣又作到了对于演义故事的尊重——例如军队指挥官精彩的3D单挑场面，例如张飞等人造像严格遵循中国传统年画、小人书和塑像的造型，例如“三顾茅庐”等演义故事的情节再现等，使更广泛的玩家对游戏产生共鸣。



了解足球的人都认为FIFA系列不如《实况足球》感觉真实

2.勇于创新的精神。从游戏画面讲，自初代起，《三国志》系列就强调细腻、精良的美术风格，每一代的界面、人物都从新设计，6代的界面试验窗口化设计，以符合Windows操作系统的普及化习惯；在11代时推出了全3D的地图环境，跟上了游戏产业整体的潮流趋势，而游戏的唯美画风也未遭到破坏，华夏风光尽收眼底。从游戏的设计讲，在经历了前5代的完善性改变后，6代开始尝试即时战斗、人物忠诚度数值大胆改为个性化、7代又开始尝试非君主扮演模式，并在之后几代通过结婚、结拜等模式，力图还原三国时期真实人际关系的形象。

而反观《魔法门》及《英雄无敌》系列，恰恰是因种种外因及内因，使其后几代无论在技术还是创意上都渐渐失去了创新的能力，以至被忠实的玩家群体所抛弃。

我们所得出的结论是，尽管一款游戏根植于浑厚的历史文化背景，但它仍需要开发者有不断进取的勇气以及严谨制作的精神。与《魔法门》和《三国志》类似的优秀作品如过江之鲫，按商业上流行的概念讲，它们生存在一个“红海”中，但却并不是每一部题材相同的作品都能形成系列。

提到勇于创新，并一直走在时代的前列的，是史克威尔·艾尼克斯公司的《最终幻想》系列。令人感兴趣的是，这款凭空虚构的产品，有着与《魔法门》和《三国志》完全不同的文化力量。

另一种值得一体的具有世界范围固定受众群体的游戏，就是体育模拟类游戏。以足球为例。这种源远流长的古老的体育活动目前已经世界范围内爱好人群最广泛的一种体育活动。它被誉为“世界第一运动”，世界上经常参加比赛的球队约80万支，登记注册的运动员约4000万人，其中职业运动员约10万人，不少国家将足球定为“国球”。而由FIFA在1928年通过决议的国际足联世界杯（World Cup）成为了与奥运会、F1并称全球顶级三大赛事。EA Sport根据此题材推出的FIFA系列游戏，自1993年末第一个版本FIFA 94以来，每年推出一个新版本，逢有世界杯和欧锦赛的年份，还会发行世界杯和欧锦赛游戏。至今已连续发行15个年头。这个记录超过了《实况足球》的记录。而早在EA的FIFA系列诞生前，就已经有Sensible Soccer、Kick Off和Matchday Soccer等知名足球游戏。在此款游戏连续推出4个年头后，1998年版的FIFA成为了真正3D的足球游戏，它的全称为《FIFA 98——世界杯之路》（FIFA '98：Road To World Cup），因此它也被许多人认为是FIFA系列中最优秀的一集。它拥有优化过的图形引擎，用户定制球员和球队的选项，16座真实的体育场，更高的AI以及受欢迎的“世界杯之路”模式和所有在国际足联注册的国家队。你问我有多少玩家会对这个系列游戏感兴趣？我的回答将是——不计其数。

近年来，喜欢足球的玩家普遍认为《实况足球》在游戏的真实性和操作上，远胜FIFA。同时还有一些玩家抱怨作为美国公司的EA对足球的制作远没有对篮球游戏的制作精细。这些风评都使我联想到光荣的《三国志》系列。其实从游戏性而言，《三国志》系列始终不算一款很有灵气的作品，很多三国玩家都认为NAMCO公司1991年于FC主机上推出《三国志 II——霸王的大陆》才是最优秀的三国类策略游戏。而另一方面，抱怨《三国志》系列不如光荣另一款历史模拟游戏《信长之野望》制作精细的声音，也常常能听到。

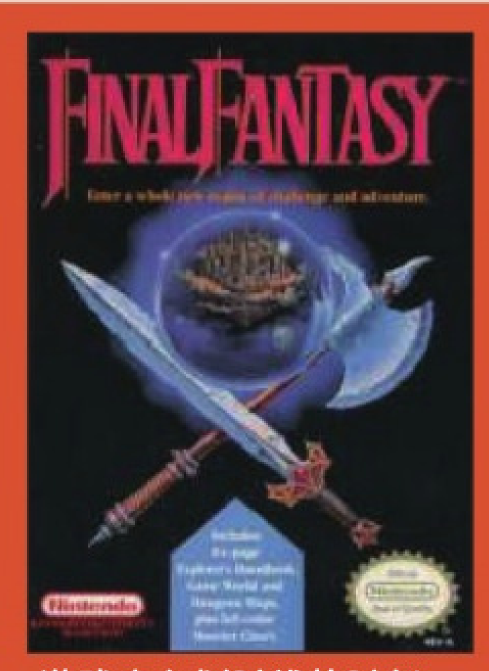
所以，还是那句话，最优秀的未必是最长寿的，而长寿系列也并不一定都是最好的。

《最终幻想》现象

在一个虚构的世界里，魔法与机器飞艇战舰并存的世界，非常时髦、英俊的正义主角，贯穿了东方美学与西方奇幻背景的奇怪混合体——这些构成了《最终幻想》的一切吗？答案是否定的，可又趋向肯定。没人知道1代是怎样在世界范围内取得成功的了，无论是美国还是日本的小孩子，都为它的情节而着迷。在1987年开始销售后，它总共卖出了57万套，在当时那一代玩家的心目中，《最终幻想》是借助8位红白机为载体的一部电子史诗！它的世界浩瀚，你越玩得深入，就探索出越大的世界，你将面对更多不可预知的事物。并且玩家在游戏的过程中，始终不能知道自己最终要面对的是一个什么样的结果。“我为何而来？”始终是悬在玩家心头的一把剑，随着游戏进程，你渐

渐揭开过去的奥秘。而在同时代的《赛尔达传说》或者《勇者斗恶龙》中，你从一开始就会被告之：坏蛋抓走了公主，杀死它！把她救回来！但在《最终幻想》里，没有一个角色会告诉你，是谁或什么将对这席卷世界的黑暗势力负责，这一切都深深吸引了全世界的玩家。

正如我们刚才所提到的，系列大作的头一款作品都已基本奠定了系列的基本元素。以《最终幻想》为例，它所设定的战士/武士、斥候/忍者、黑白红魔法师一直延续下来，你会在《最终幻想战略版》中见到它们。《最终幻想》系列在历代各主机平台上的正作有23款之多，而其衍生和外传作品则多达18款，包括角色扮演和战略等游戏类型，2010年又将推出《最终幻想ＸⅣ》。

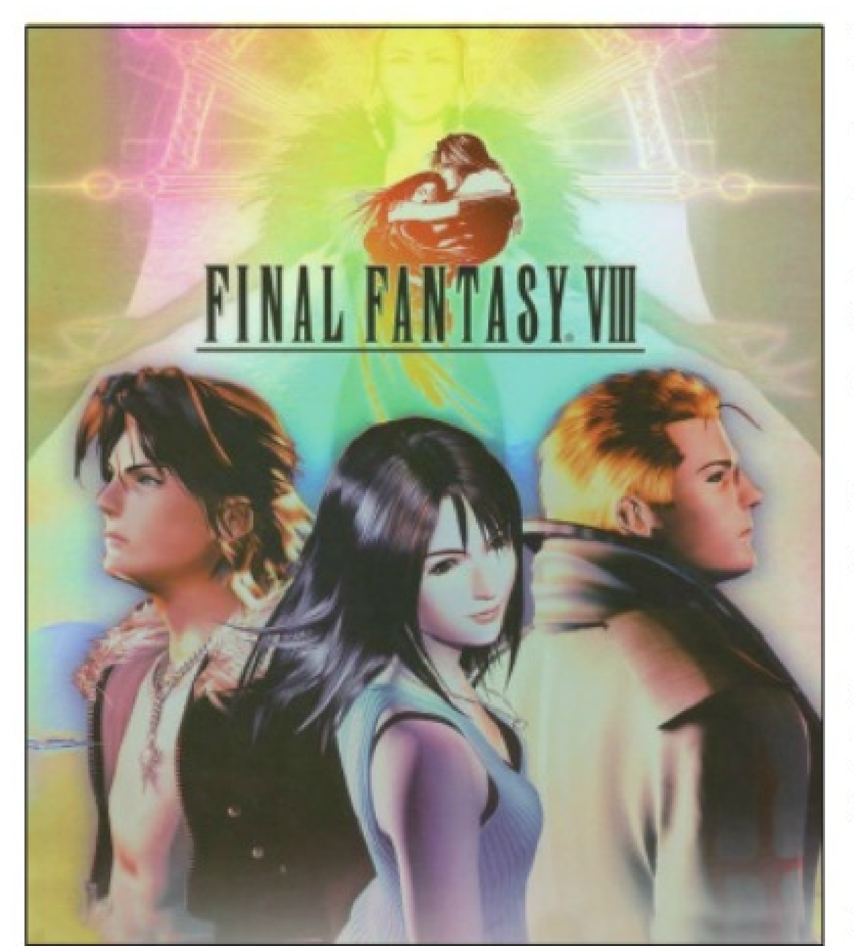




游戏史上划时代的时刻——FC主机上分别推出了美版（左）和日版（右）的《最终幻想》，其东西合璧的风格吸引了无数玩家

如此庞大的游戏系列，它的成功显然不是轻松简单的。《最终幻想》的开发商史克威尔公司最初只不过是一家规模不到800亿日元的企业，它将自己不断突破的精神贯彻到《最终幻想》这一系列当中，最后竟能影响到整个游戏产业的格局。曾有一度，《最终幻想》的最新作品开发在哪个游戏主机平台上，就从某种程度上能决定这种主机的兴亡。

对于东、西方玩家的兼容并蓄也体现在《最终幻想》的人物设计上。该作1到6代的主要人物设定是由美术家天野喜孝完成，天野的绘画风格飘逸，如欧洲教堂绘画般神秘，冷色调居多，很符合《最终幻想》前6代魔幻风格的世界观。1994年，《最终幻想》在超任主机上推出了第6代作品，从1到6代，横跨7年的时间，史克威尔公司认识到，这个游戏已经伴随一代玩家的成长。而《最终幻想》系列的主消费群始终都应是年轻学生，所以，公司决定从第7代起启用了野村哲也作为该系列的人设设计，野村的绘画风格带有很强的时尚元素，他笔下角色的衣服和饰物都充满了近未来气息，人物俊俏，整体色彩鲜艳，暖色调居多，所以由他担当人设的《最终幻想Ⅶ》在当年取得了历史性的成功，在成功担当8到10代的人设后，野村在公司的地位由人设变为游戏监制，由他监制的《王国之心》系列成为史克威尔另一个畅销游戏系列。当然天野喜孝的地位也不可小觑，他是日本著名的科幻插画大师，他的插画作品多次获得大奖，现在仍然负责《最终幻想》系列的Logo设计。

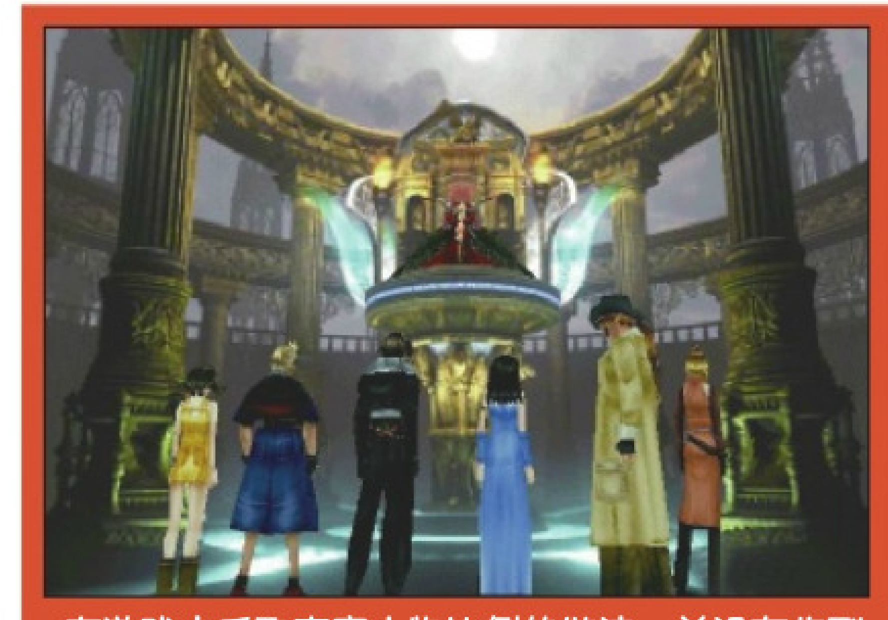


《最终幻想Ⅷ》中的虚拟角色深入人心

在技术方面，《最终幻想》也紧随时代发展。7代的开发团队仔细研究了PS主机的机能，推出第一款3D世界的《最终幻想》就引起轰动效应。而感受到3D技术的巨大冲击效果后，在8代，游戏将角色设计成真实人体比例，情节也与之前迥异，虽然这样的做法使一些玩家感到不适应，怀疑这是否还是《最终幻想》，但全球786万的销量仍使它声名远播，借助技术的实力成功转型。虽然很多老玩家抱怨现在的《最终幻想》已不是自己当初的幻想，但不可否认的是，目前，它仍是新一代玩家心目中最酷游戏的代表之一。

与《最终幻想》有所类似而又完全不同的是《古墓丽影》的成功。1996年，由英国EIDOS公司发行、Core Design开发的一款名为《古墓丽影》（Tomb Raider）的游戏推出，游戏以其真3D技术体现的远古遗产中安静空旷的环境、“印第安纳·琼斯”式的惊险风格，特别是英国贵族出身的女考古学家的主人公劳拉，使这款游戏一下在世界范围内引起了旋风，劳拉这个虚拟角色甚至入选美国媒体评选的年度最性格女性。到《古墓丽影2》发行时，劳拉已经是整个世界炙手可热的人物。在《古墓丽影2》到《古墓丽影3》发售期间，劳拉多次参与不同品牌的广告，包括SEAT汽车以及Lucozade功能饮料的广告，她的形象甚至出现在U2乐队在1997年的巡回演出中。

但自3代之后，这款游戏的想象力似乎已经走到尽头，女主角的历险与“古墓”似乎没有什么关系了。尽管劳拉的身材在3D技术的完善下越来越火辣，但她越来越不像是个考古学家了。游戏也开始走入下坡路，《古墓丽影3》被认为是一款在印度、爱尔兰、英国伦敦和美国内华达洲进行的无聊的“找钥匙~开门”运动的游戏。而到了《古墓丽影——黑暗天使》（Tomb Raider Dark Angel）



在游戏中采取真实人物比例的做法，并没有收到玩家好评



野村哲的绘画风格带有很强的时尚元素

这一代，为了赶上Eidos财政年度，游戏匆忙上市。游戏中出现了无数的故障，总是有玩家不停地碰到技术问题。游戏的整个设计也饱受诟病。劳拉似乎成为了另一个人：新的攀爬方式、秘密行动等待新增元素以及新的操作系统并没有能够取悦玩家。即使拥有出色的故事脚本和过场动画，也由于缺少细节的支撑而显得单薄乏力。《黑暗天使》和它的设计者Core Design遭遇了前所未有的失败，劳拉漫长而奇特的古墓之旅也走到了尽头。不久之后面世的《古墓丽影》第二部电影，也惨遇滑铁卢。至此为止，当年的黑马已经沦为一款除少数动作游戏的拥趸外，很少有人会玩的鸡肋型游戏品牌了。《古墓丽影》系列一共出了12款作品，其中最后一款是2008年推出《古墓丽影——地下世界》。

回顾《古墓丽影》的推出，它的诞生不过是由于当时的游戏首席图像设计师已经厌烦了硬汉加主视点射击风格的游戏，他提出创作一个女性冒险英雄的概念，再给她加上英国贵族的背景，于是才有了这款游戏及其主角劳拉。和《最终幻想》一样，《古墓丽影》取得的成功或许也是其开发团队始料未及的，而其失败，似乎也在很早就露出了端倪。

国产长寿游戏

我们前面谈到了几款游戏历史上的“长寿”作品系列，我们从它们的身上看到了成功的原因，也看到了它们的或没落、或起伏的情况。这使笔者不禁联想到国产游戏这些年来的发展。



《三国群英传》的人设风格越来越卡通化了

前文曾提到《魔法门》系列的发展史，实际上，如同托尔金的《指环王》是对西方魔幻文化的集大成者，在中国民间有着广泛受众的武侠文化，也在作家金庸的小说中得以集之大成。各种特点鲜明的虚构门派、真真假假虚虚实实的武术流派，借着那些性格鲜明的英雄故事根植在人们心中，在中华文化圈内影响了几代人。但是在游戏领域，我们却缺少一个《魔法门》这样的集大成者。尽管我们有《仙剑奇侠传》1代的辉煌，尽管我们有无数改编自金庸或古龙小说的不错的武侠游戏，但整体而言，却缺少《魔法门》那样的深奥博大。当然，有一个例外，那就是和《仙剑奇侠传》的同门系列《轩辕剑》。《轩辕剑》诞生于1990年。至今为止，算上推出的网络版和外传作品，在漫长的19年里，《轩辕剑》已经有了12款作品，蔚为大观，它是国内硕果仅存的一款集合了中国古典文化及神话传说、独创了炼妖壶等系统的游戏。其故事背景也来自于中国的远古神话——在人神魔共存的时代，本来庇护人类的善神和恶神联手夹击人类，人类由一位持有轩辕剑的侠士领导了一支抗魔军，最后轩辕剑侠和善恶神同归于尽，从此，人类活在妖魔的阴影之中。16年后，主角燕赤霞——也就是轩辕剑侠之子，经过一番历练之后，开始调查善恶神夹击人类的原因。

和《魔法门》1代一样，《轩辕剑》1代其实并不是个完善的作品，不仅剧情没有做完，甚至演员们都没有名字，因为当时正在热播电影倩女幽魂，主角三人分别以《倩女幽魂》中的人物燕赤霞、宁采臣和聂小倩命名，燕赤霞的师父就是师父，没有名字，当然对于燕赤霞来说，师父就是唯一的师父，不需要有名字。游戏开始于，燕赤霞奉命拜访师父的好友——县太爷，同样没有名字，好友之间就“县太爷”“他师父”这样来回称呼。由于开发过程中一些开发人员需要去服兵役，做到一部分就停下来了，因此故事较短。但即便如此，作为一个“长寿”系列，它的第1代作品同样奠定了后作的基础要素！例如它的键盘操作、水墨画一般的美术风格、迷宫中的隐藏地道、快速脱离迷宫和城镇间传送、自动攻击等特点，更值得一提的是，其和平、反战的理念贯穿于《轩辕剑》系列游戏的始终，成为《轩辕剑》系列的灵魂。后来历代的《轩辕剑》无论讲述什么故事，都没有脱离这一理念，这也是《轩辕剑》1代对这一系列作出的最大贡献，没有它就没有这个系列。

另一个有趣的例子是奥汀科技的《三国群英传》系列。1998年，《三国群英传》1代默默推出。推出后立即以它简洁的内政模式，尤其是独特直观的战场模式获得了玩家之间的口碑相传。这款作品的最大特点就是——你有多少士兵，就可以在战场上看到多少个人在打斗。这对于喜欢战争题材、而又习惯了其他三国类策略游戏那种用棋子式的小豆点表现大军的玩家而言，这种新鲜的视觉冲击是很使玩家耳目一新的。但在这款作品每一代的不断完善中，开发团队似乎迷失了方向。游戏中出现了一些摇摆不定的情况——增多了内政的内容，节奏变得拖沓，游戏权重失衡，一些细节内容处理不当导致战场上发生可笑的事件。而在美术方面，也没有太大的进展，停留在艳俗的水平上。这使得很多玩家在玩过两代《三国群英传》后，又回到光荣《三国志》的怀抱。这时人们才意识到，光荣的《三国志》其产品线长达20年的开发历程，制作人换了一代又一代，但是整个《三国志》系列的经验却得到了留存，风格在不断发展变化的同时又没有放弃格调的统一。而能做到这一点有多么难，其中的开发管理又有多么出色，这是否值得国内的开发人和游戏者思考？在目标公司2000年推出的即时战略游戏《傲世三国》中，有战争迷雾、有孔明灯，骑兵攻城时可以下马作战、空着的马匹还可能被敌方的步兵夺取……你在城里建设要先种地，后建面厂，最后开干粮铺，最后才能给士兵以供给。游戏中还对于上百个魏晋时期的历史典故作了文字说明。可是现在回过头来看，它的“增”与光荣《三国志》的“减”之间，确实后者表现得更高明一些。

游戏开发最终拼的仍是专业水平，专业水平涉及到开发能力和项目管理能力。长寿的游戏系列，说到底它们又有些什么统一的特点吗？初代就设计好的完善设定、细节的把握、随时代和技术改变的勇敢创新精神、以及坚持到底的信念。它们沉寂或消亡于开发激情的丧失或者过分商业化导致的涸泽而渔，又也许是时代的改变，使人们丧失了对它的兴趣。从这些游戏史上的长寿游戏里，我们能看出很多很多东西。

▶记者探营

北京土著的梦想照进现实

你有没有想过，有一天你会开着自己喜欢的车，在出生长大的城市街头游走，看着夕阳照着熟悉的街坊们来来往往，看着那些自小就熟悉的建筑依旧在幽暗的天空下孤独地闪着金光。我们处在一个急速变化的时代，无论都市还是乡村，都在以令人瞠目结舌的速度日新月异。也许你昨天熟悉的那些景色，明天就会被新的高楼大厦和时尚人群所替代。所有的城市和乡村都在向着一个面目发展，再想看到自己独一无二的从前就只能在梦里。

这是文明的进步，却也是文明的悲哀。所以，如果真的有机会如开头设想的那样，哪怕只是片刻的惬意，你会不会尝试呢？

■本刊记者 冰河



接受CEO职位时张伯宏（右）只有18岁

这似乎是个不需要答案的问题，关键在于，是不是每个人都有这样的机会呢？不是每个人都能拥有自己的车，也不是每个人都如同潘石屹一般，可以豪气干云地在自己楼盘入口写道：欢迎来到潘石屹的城。这个世界的发展变化，不是以我们的意志为转移的。

幸好我们面对的不仅仅是现实世界，同样还有虚拟世界。在现实世界中不能实现的梦想，我们可以把它搬到虚拟世界里。就有这样一个北京男孩，将他的梦想照进了虚拟世界的现实里，让我们每个人都有可能实现自己的梦想，哪怕仅仅是一部分。

张伯宏，这个名字对于玩家来说可能很陌生，他让人熟悉的是另一个名字——“18岁CEO”。自从两年前被聘为天实游戏的CEO之后，这个称号就取代了他的名字，成为他身上最为闪光的Logo。

“其实我也很讨厌总是被人用Logo代替名字称呼我，但没办法，很多事情是身不由己的，而且我18岁就担任了CEO的工作也是个事实。所以我只能尽力做好自己的事情，尽力对得起给予我信任的投资人。”面对记者就他“18岁CEO”称号的调侃，张伯宏很苦恼地回答。

作为游戏行业里少见的年轻制作人，张伯宏最初在天实游戏中担任的角色却是音乐总监。作为生长于北京的孩子，他对这个大都市的变化非常敏感，虽然能适应接受，却并不想忘记从前的那些美好记忆。带着北京孩子常见的“玩玩看”心态，他很小就开始尝试用音乐记录自己的生活。没想到慢慢地为越来越多的人所喜爱，一首随兴而作的《北京土著》成为广受年轻人喜欢的作品。但是恐怕他自己也没想到，一年后，他却成为了一款游戏的制作人。

“其实我到天实软件最初的角色就是音乐制作人，只负责背景音乐的制作。不过恰好他们制作的游戏是一款赛车游戏，男孩么，谁不喜欢车呢？我就根据自己玩车的感觉提了一些意见。没想到公司上下很重视，几次调整之后还真看出不少提升。再后来董事会慎重考虑之后，决定让我来担任游戏的主创管理工作。这对我是个新挑战，我这人就喜欢挑战，考虑了一番之后就答应了。投资方信任我，我也要对得起这份信任。”

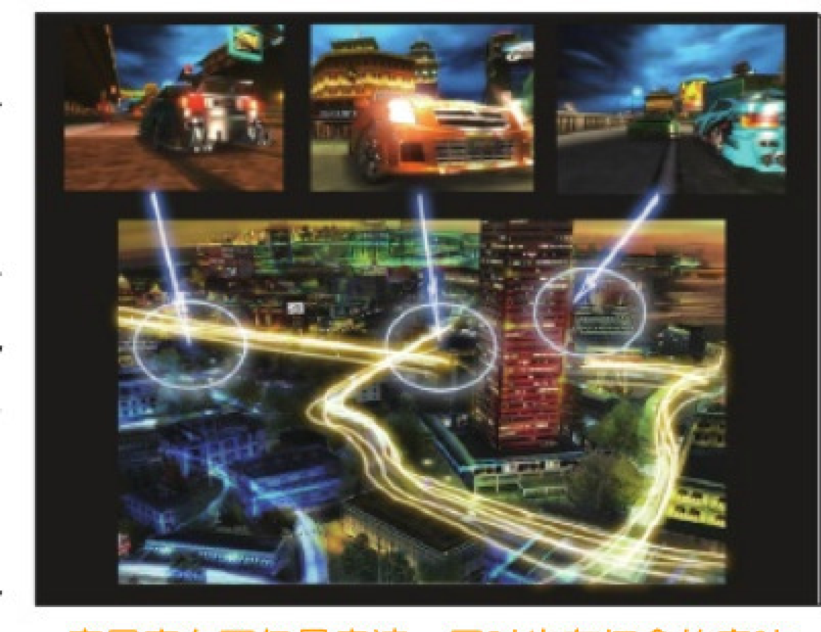
是否对得起信任，可不是有勇气接下领导职位就能证明。从某种角度上说，权力越大，责任也越大。作为一个音乐制作人，如何面对向游戏制作人的转变，这并不是有勇气就可以做到的。

“我自己也明白这个道理，我们做的这款游戏叫做《自在飞车》，是目前市场上首款实景赛车游戏，就是将城市的景色实际融合到游戏中。我们都知道，赛车游戏的核心是竞速，但这并不是赛车游戏的全部。《自在飞车》的‘自在’两字，就说明它还有很多其他选择。这是我的想法，因为开车时的享受并不仅仅在于速度的快感，车开慢一点，看看两边那些熟悉的景色，回忆那些发生在街头巷尾的故事，其实也很幸福。这也是我自己在开车时的体会。我想很多人也有同感，就把这点在游戏中体现出来了。从目前的效果看，显然大家都很认同。车不能永远跑那么高速，生活也一样，需要慢下来看周围的风景。当然这些想法的实现并不是只靠我一个人，还需要制作团队中每个人的努力。”

《自在飞车》在上海ChinaJoy期间已经亮相，而且被上海滩网游行业老大盛大网络看上，列入“18风云计划”之中，天实游戏也接受了这个合作提议。但对于张伯宏来说，与谁合作，怎样运营，都不是最重要的问题。“游戏最终是要给玩家来评判的，盛大的认可只是一个方面，真正的考验还没有到来呢。”

那么，《自在飞车》之后呢？张伯宏还会继续他的游戏制作人之路吗？他的回答是未必。道路两旁的风景并不只有一处，他不会一直停留在一个地方。

无论如何，让我们给这个充满勇气和梦想的年轻人一些祝福吧。为了他的梦想，也为了他将其变为现实。



实景赛车不仅是竞速，同时也有怀念的意味

▶记者探营

无法回避的爱与痛
对话丁磊

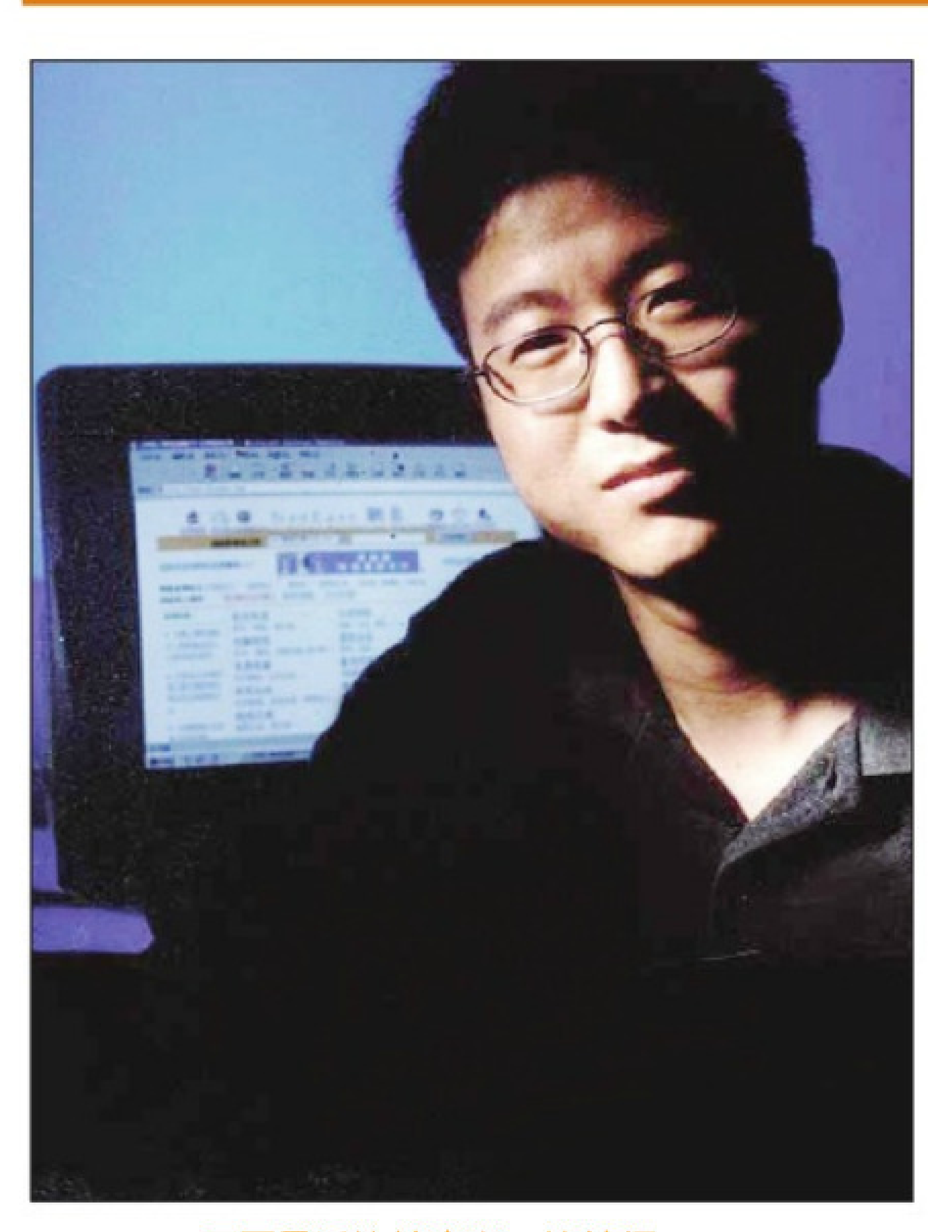
“你好，我是《大众软件》的记者。”尽管不是第一次面访丁磊，但是按照惯例，本刊记者还是首先自报家门。

但是与预想中的的回应不同，丁磊露出了一丝奇怪的笑容。然后问了一个问题：“我听说你们也忙着辟谣呢，你们那里没有死人是吧？”

有一些尴尬和慌乱，我知道他指的是什么，他说的是在央视某个节目中报道本刊某编辑因为沉迷《魔兽世界》而猝死。这是个3年前的失实报道，本刊和受采访的当事人都曾经辟谣。但不久前央视在某个抨击《魔兽世界》和网瘾的节目中，再次拿出这个3年前的素材编辑一下放到节目中，于是3年前的谣言再一次被重复，而本刊也不得不再次刊登出声明辟谣。尽管如此，依旧有不少读者来信来电求证事实真伪，给编辑部带来不少困扰。

丁磊看出了我的尴尬和慌乱，主动伸出手，我忽然明白了他的意思，于是伸手与他相握。这一刻没有采访者与受访者，只有两个都为了《魔兽世界》而烦恼的男人，同样露出了苦笑。

■本刊记者 冰河


丁磊最近比较高兴，比较烦……

丁磊此次接受采访，缘起于《梦幻西游》的同时在线人数达到了新高峰——256万，同时数据显示《梦幻西游》注册玩家已超过2.3亿，其中活跃玩家2000多万。虽然记者不能从其他渠道求证这个数字的真伪，但作为一个在美国纳斯达克上市的企业，随意发布虚假数字是需要付出惨重代价的，因此倒也不必怀疑。网易对于这个成绩非常兴奋，为此特别在北京召开发布会，庆贺这一成绩的来之不易。的确，在《魔兽世界》审批迟迟没有结果，与暴雪的合作饱受场外因素困扰的时刻，这一成绩的获得不论是对网易团队还是对美国股民来说，都是一个利好消息。

在发布会上，丁磊高兴地表示：“中国网游的历史正在翻开新的一页，在这一页之前有人质疑中国网游文化不如西方，质疑中国没有一款自己真正的网络游戏，质疑欧美日韩游戏将导致中国游戏产业长期处于泊来主义的波动局面，这些质疑一一被网易自主研发的《梦幻西游》的成绩所打败，这说明《梦幻西游》正受到越来越多玩家的喜爱。近年来，《梦幻西游》一直保持着高速的用户增长率，处于旺盛的成长期，比如今年暑假刚开始7月的第一周，我们就创下了同时在线人数达到229万的年度最好成绩，而接下来的8月2日，更是创下了256万同时在线，有史以来业界最佳成绩，而这一势头近期表现尤为突出。正是因为《梦幻西游》的杰出成绩，也使它多次成为种种谣言的攻击对象。就在前不久，一些别有用心的人煞费苦心捏造一些虚假信息，说网易将把《梦幻西游》抛入冷宫，并有计划、有预谋地扩散谣言，更有甚者，在几年前扩散谣言说我们要把游戏产品卖给日本企业，这些谣言到现在为止还影响着一些不知情的玩家。面对种种无稽之谈，常常让我们哭笑不得。《梦幻西游》目前虽然取得了令人瞩目的成绩，但网易对《梦幻西游》的期待绝不止于此，《梦幻西游》的目标是与玩家一起让这个神奇的虚拟世界变得更加精彩和绚烂，未来一年，网易将从人力、财力、物力各方面对《梦幻西游》进行大力支持，促使产品本身不断完善和壮大。当然，



玩家赠送给《梦幻西游》的礼物



面对《梦幻西游》获得的成绩，丁磊显得激情四溢


《梦幻西游》的玩家为自己的出色选择而欢呼雀跃

《梦幻西游》只是网易网游的一个重要分支，网易可持续发展的战略包括：既有自身强大扎实的研发运营功底，又能吸收外来优秀精品，海纳百川，融会贯通，致力于推动中国游戏事业的发展。著名经济学大师萨谬尔森说，市场经济最终的两个主宰者是消费者与技术。目前的成绩对于网易和《梦幻西游》来讲仅仅是一个开端，我们完全有理由相信，《梦幻西游》引领的民族网游还可以更加完美，中国网游还有更广阔的发展空间和无限想象力等着所有网游人开发、创作。”

发布会结尾，丁磊还和来自江西和广东的两位《梦幻西游》玩家代表共同打开了玩家送给网易的礼物——一幅写有“好玩不需要理由”的横幅，这也是《梦幻西游》的口号。从目前网易获得的成绩来看，显然这个口号已经得到了众多玩家的认可。

但台上的激情和欢乐，还有《梦幻西游》的主题，并不能绕过《魔兽世界》这个近期让网易困扰的难题。正如会后面对记者他就首先不可回避地涉及到了《魔兽世界》一样，在会后的专访他也同样面对本刊记者的疑问，“《魔兽世界》对于网易来说会有怎样的影响？”对于这个问题丁磊表示：“经营企业的理念就是一定要让消费者满意，其实《魔兽世界》和《梦幻西游》《天下贰》《大话西游》，每个产品都有独特的消费群体定位，我们不会因为代理了《魔兽世界》而改变公司内部的策略，而是会相互取长补短，在运营自己的游戏和运营《魔兽世界》的两个团队也是完全独立的，有很多经验可以相互取长补短。例如《魔兽世界》在中国有一个很严重的问题是盗号。我们在防盗号的问题上解决得非常好，到现在为止我们一共生产了超过869万片的动态密码保护器，因为这个技术是自己研发的，把握得非常好，也可以用到《魔兽世界》产品里去。当然，我们还有一些其他的反盗号手段，都可以相互借鉴。”

话题回到《梦话西游》，对于这款诞生了6年依旧屹立不倒的游戏作品，丁磊显然给予很高的评价。他详细阐述了《梦幻西游》的成功经验：“首先这款作品定位很明确，是针对此前侧重于打打杀杀类型网络游戏之外的用户群体，因此迅速得到很多新用户的认同，并且投入了极大的热情。其次也是当时还处在一个比较原始的时代，缺乏有力的同类竞争者，以网易投入的开发力量和运营力量来说，获得后来的成功完全是理所当然。最后是面对成绩的不断自省和自我创新。没有哪款游戏是永远屹立不倒的，必须不断提高自己才能保持生命力的延续，这一点在《梦幻西游》上体现得很充分。如今的版本和早先的版本相比已经发生了很大变化，从市场成绩来看，这些提高和创新是有效的。”

丁磊的回答的确能说明一部分《梦幻西游》的成功所在，但并不能回答所有的质疑。最明显的一个问题在于，相信网易在其他类型游戏的开发上，无论是投入的力量和创作态度，都不会逊于《梦幻西游》，但却没有获得与《梦幻西游》相类似的成功，时至今日，网易产品线中支持盈利的主力仍旧是《大话西游2》和《梦幻西游》两款作品，这不能不说是一个隐忧。

面对记者的追问丁磊并没有回避，而是很坦诚地进行了回答：“不得不说我们在其他游戏的研发运营上的确有教训，其原因刚才也说到了一些。时代不同，类型不同，因此《大话西游2》和《梦幻西游》的成功并没有在其他游戏的市场运营上得到有效复制。可以打这样一个比方，同样是生产和服务，我们善于做茶，但是市场除了茶的需求之外，可能还有许多其他的需求，比如可乐、咖啡、奶茶……茶的烹制和供应经验对于可乐、咖啡来说并不是完全适用的，当面对可乐和咖啡用户的时候，我们和其他新晋的公司没有什么区别，充其量不过是资金比较充足，场地比较宽敞而已，但这并不足以保证可乐和咖啡就能满足用户的口味。我们在研发之初就设想过这样的后果，只是没想到竟然都是最不愿意看到的结果而已。但也不能说完全没有收获，至少我们正在慢慢学会做可乐、咖啡和奶茶了，也许以后还有鲜榨果汁什么的，哈哈。”

这真是一个有趣又狡猾的回答。不过话题绕来绕去，最后还是躲不过“魔兽”。“《魔兽世界》什么时候能展开正式运营？目前审批进行到哪一步了？《巫妖王之怒》的审批又到了什么阶段了？”这几个玩家和业界最关心的问题被摆到了丁磊面前。面对这些问题，丁磊吐了一口气，将自己的身躯斜靠在沙发上，一直紧张的双肩也放松了下来。“所有的材料都已经被提交了上去，包括《巫妖王之怒》，都已经进入了审批阶段。但什么时候能出结果，这就不在我们能控制的范围了。对于这些问题我只能如此回答，我和你们一样在等待，我希望这个结果不管好坏，都快些到来。”


丁磊（左）与网易《梦幻西游》产品总监丁迎峰共同回答记者的提问

《梦幻西游》和《魔兽世界》，这就是目前丁磊面对的爱与痛。不得不说的是，未来的日子，也许他还要面对更多这样的困扰，丁磊和他的网易又会交出怎样的答卷呢？

好吧，我们都在等待结果，希望它快些到来。



丁磊（左）与玩家代表共同启动《梦幻西游》的历年成绩记录，直至新纪录256万同时在线

▶深度关注

朝花夕拾，难忘“山口山”
“魔兽”七大人物回忆

在这个淡如泉水的下午，阳光里渗透着温良恭谦的风声，城外的大橡树树冠上站满了嬉戏的鸟儿，而萨兰蒂亚却在许愿池边钓那无趣的鱼。他看着池边喷水的雕像，幻想那其实是多尔南的脸，鼻孔汩溜汩溜地喷着水朝他认错：“萨兰，对不起，以后我再也不吃棉花糖了！咕噜噜……不，是糖我都不吃了。咕噜噜噜……”

喊，没意思，萨兰心想，这已经是他在这里的第四天了。达拉然的许愿池一直以历史悠久而见长，往喷泉池里扔硬币许愿已经成为了一种风俗，其间当然也不乏一些名人经过。据说，只要丢下一枚金币，所许下的愿望就能成真。当然，萨兰蒂亚这次也是为许愿而来，但作为孤儿的他，又怎么会奢侈到拿金币去许愿呢？总算这几天的运气还不错，萨兰一共钓上来5枚铜币以及2枚银币。这些硬币的年代都很古老，相信一定会有人愿意用金币来交换的，至少萨兰是这样认为的。可该死……多尔南竟然偷走了一枚银币去换棉花糖！萨兰一想到这里就格外生气，满脑子都是想把多尔南暴打一顿的冲动。

“难道那家伙就不想跟分开的妈妈再见面吗？”萨兰喃喃自语。

抚摸着古老的银币，萨兰感受着这历经沧桑的古物。不规则的凹凸充分显示了它的年代，从上面还未被泉水冲刷掉的皇冠标志来看，它曾经应该属于某个富有的国王。这几枚从池中钓上来的硬币在阳光的映射下闪闪发光，仿佛有了生气一般。他们好像要诉说着某个故事，某个属于他们主人的故事……

■北京 蓝斯特

《魔兽世界》之最山寨
暴风老国王 瓦里安·乌瑞恩


达拉然许愿池的喷水雕像


回归后的老国王威武多了，但依然只是个样子货

假设你是联盟中的一员，我想对于这位国王你一定一点都不陌生。说起来，那是在2.0版本之前的时候，玩家们那会儿还都只有60级，而在一座离大陆很远名叫奥卡兹的小岛上，却遍地充斥着62～64级的人形精英怪。而我们最亲爱的国王，也正巧就被囚禁在这里。当然，可能有些人就要问，究竟是谁有那么大的能力，把我们亲爱的国王绑架了呢？接过“失踪的使节”任务的玩家，对此可能会有一定的了解：国王是被一名叫贾恩的人所出卖，然后在前往塞拉摩与吉安娜会面的途中，被穷凶极恶的迪菲亚兄弟会所劫持的。当然，很明显幕后黑手的来历绝对不会那么简单，迪菲亚兄弟会恐怕也不过就是被雇佣的杀手而已。

在老国王被劫持以后，瓦里安的未成年的儿子顺利上位，在暴风城中担任新一代国王，接受暴风城中最强的守护者——伯塔根公爵的辅佐。而在1.9版本以后的游戏中，奥卡兹岛老国王奇迹般地消失了。据官方的消息，这位老国王神秘地从地牢中逃脱了……更加神奇的是，这位老国王只是一名60级的非精英人类角色，而他竟然能从守备森严的奥兹卡岛逃脱。

不过很可惜，据说BLZ的任务设计人员换人，导致这个任务暂时画上了句号，许多谜题暂时仍无法解决。据笔者猜测，这次绑架事件的幕后主使者很可能就是黑龙奥妮克希亚……虽然在3.0之后，老国王重新回归暴风城，但这一切的一切安排得非常生硬。曾经一个60级人物摇身一变，就转换成了主城的骷髅首领级人物。尽管模型变了，国王从以前的糟老头一下变身成了双刀猛男，但却依旧无法逃脱悲惨的命运。象征着荣誉的战熊坐骑是那么的耀眼，这是任何一名部落都无法抵抗的诱惑。也正因为此，城堡里的小花园一度成为了国王的“寝室”，如此弱小的领袖可见有多山寨了。

《魔兽世界》之最光荣
白银之手团长 乌瑟尔

话说白银之手应该是在第二次战争爆发之前，由洛单伦的大主教法奥建立的一支由清一色的圣骑士组成的精锐部队。他们经过了圣光的洗礼，并且陆续将当时最强的帕拉丁们收编进来，第一位被大主教奥法授予白银之手圣骑士称号的人，就是我们要说的乌瑟尔。

作为年轻王子的老师，乌瑟尔也非常卖力，还真对得起这个“太子太保”的


乌瑟尔的雕像处处显示着他生前的光辉，圣光与你同在

头衔。他将自己的毕生学识竭尽所能传授给了年仅19岁的阿尔萨斯王子，也就是后来被巫妖王所控制而弑父的死亡骑士。在第三次战争爆发时，被任命为洛丹伦军团最高指挥官的乌瑟尔，曾极力劝阻阿尔萨斯在这个关口追杀仇人的不当之举，王子则一门心思只想着复仇，压根听不进去他的好言相劝。眼看着阿尔萨斯离开洛丹伦向诺森德进发，想到下次见面时，他已不再是往日那个心爱的徒弟了。愤怒与痛心让乌瑟尔一时间难以自控，但他还是强忍几欲夺眶而出的泪水，挺起胸膛英勇地面对眼前这位强大的死亡骑士。最终，乌瑟尔还是倒下了，他拼尽了最后一丝力气，终究没能挡住那团堕落的“火焰”。

联盟的人们为了悼念这位伟大的英雄，他们在西瘟疫之地为乌瑟尔建立了一个小型的圣墓陵。而在他雕像的墓志铭上刻着：“这里躺着乌瑟尔，光明使者，最伟大的圣骑士——白银之手骑士团的创始人。乌瑟尔出生入死保卫着洛丹伦王国，虽然他被他最心爱的学生出卖了，但我们相信他的精神永存。他一直注视着我们，即使黑暗笼罩着我们这片堕落的大地。他的光明是所有人类的指路明灯——只要我们像他一样坚信荣誉，一切将不会枯萎。——匿名人”。

《魔兽世界》之最神秘
鱼贩子 纳特·帕格

纳特·帕格（Nat Pagle）作为艾泽拉斯最伟大的钓鱼专家，一直深受广大垂钓爱好者的追捧，当然，通常情况下不拍马屁的人据说钓鱼技能很难超过225。然而，还有一个鲜为人知的秘密，WoW的任务设计师叫做“Pat Nagle”，我也不用多说了，此人的历史地位绝对不俗。



鱼贩男的足迹遍布整个艾泽拉斯，想找到他也要费一番周折

伴随着纳特·帕格而衍生出来的故事并不在少数，可能大多数的玩家或多或少对于“一本写满评论的《纳特·帕格的钓鱼技巧完全攻略》”都有所耳闻。打开这本书看到的内容是：“记录的是钓到十字军之剑的地点……可惜书破损了……关键的地方没有了。”然而这究竟代表什么呢？是不是意味着有一把传说中的武器呢？对此，在2005年时许多玩家已经浪费了无尽的脑细胞，当然最终的结果是惨痛的，事实一次又一次打败了那群充满激情的勇者们。任你的钓鱼技能再高，凭你再怎样努力，即使摸遍了斯坦索姆的每一块水域，始终也没有捞上来什么有价值的东西。

尽管如此，还是有一团谜题隐藏在大家心中。作为一个平凡的渔夫，为什么纳特·帕格的名字却频繁出现在各个高端地区。譬如：大战场、祖尔格拉布……并且，在漫长的海岸线上，为什么纳特·帕格总是偏偏出现在最危险的位置呢？他所在的地方也并非有什么特色的鱼种，反而是黑龙阴谋的重要基地。以上的种种迹象无疑加深了这位渔夫的神秘感，出现在钓鱼手册最后一页有关“十字军之剑”的内容无疑是在指引玩家去追寻这把传奇长剑。另外，通过召唤祖尔格拉布隐藏Boss的相关剧情，我们不难看出纳特·帕格某些不为人知的秘密。为什么掉落的武器“纳特·帕格的鱼类终结者”不是鱼竿而是一把武器呢？同时，武器上的金色小字是这样注明的：“钓鱼是小姑娘的运动——纳特·帕格”。这难道意味着纳特·帕格并不仅是一个普通的渔夫吗？

直至后来堕落的灰烬使者的出现，才使得十字军之剑热度渐渐降了下来。不过又有谁知道，究竟两者是否有着联系呢？又或许十字军之剑不过只是另外一个故事呢？当然，这些传说将会跟这鱼贩子的身世一样，永远沉入浩瀚的海底。

你想知道内幕吗？去买他的鱼吧……

《魔兽世界》之最可恨
斯坦索姆城主 瑞文戴尔男爵

如果说瑞文戴尔男爵是“魔兽”史上最具悲剧性的人物之一，还不如说他是最可恨的一个。一生的主旋律就是死了活活了又死，不知道浪费了多少玩家的青春年华。早在天灾入侵以前，瑞文戴尔就是斯坦索姆尊贵的男爵，他拿着高额的工资骑着名贵的坐骑，每日的生活也不过就是在自己的府邸泡泡妞而已。然而，在天灾占领了斯坦索姆后，再加上老镇长的背叛，这里已经完全成为了一座死城。为了那该死的骑士信仰，瑞文戴尔最终还是誓死不离开斯坦索姆，结果被阿尔萨斯一剑杀死，成为了一个死亡骑士。


斯坦索姆血色般的天空下，隐藏着怎样的幽怨

其实死亡骑士的生活也不赖，甚至有些地方比他没有死的时候还要好。不但做了斯坦索姆的城主，还有了自己的办公室，以后跟女友说悄悄话再也不用怕惹来非议了。更值得开心的是，他原来的小红马也同样被阿尔萨斯大人一起斩了，死后变成了死亡骑士的军马，不但样子拉风帅气了很多，而且从此也不用喂饲料再也不随地大小便了。

但是这却是瑞文戴尔男爵噩梦的开始，无数慕名而来的挑战者也再没断过。名声在外，树大招风的道理小“戴尔”自然也懂，算起来也是天灾军团的高层人物，没点军事头脑也不可能爬那么高。在多方周旋后，死亡骑士军马“低掉落”的信息一时间就被传开了，然而谁知道，搞了半天却把事情弄得更糟了。本来那些初出茅庐的英雄们不过是想抢几把死亡骑士的堕落神器，现在一听他还掉马，潮水般的人流一下子把斯坦索姆“水漫


阿拉希旁边的大坝恐怕有许多玩家都没有见识过全貌吧

金山”般堵了个严实。玩家怕什么？只要你出好货，哪怕你0.001%的掉率（参见浮云宠物花羽鹦鹉），杀你上百上千次不信你不掉宝。说起来，瑞文戴尔也真够强硬的，玩家来的次数越是频繁，他越是咬紧牙关坚持到底，死也不舍财。两边还真较上劲了……自从侏儒科技发展到了“火星”，玩家的等级也有了大的飞跃，70级的实力还真不是吹的。从前依靠人数，现在依靠等级，自此之后小“戴尔”身上就没再有一块好肉。但尽管如此，军马的掉落依然没有改变。

直至3.0版本之后，瑞文戴尔才想开了，与其一生这么过下去，还不如早点妥协以图上位呢。得罪“上帝”的代价，可不是他一个小小的男爵能承担得起的。在调整军马的掉落后，小“戴尔”的名声直线上升。在新资料片WLK中，由于老骑士莫格莱尼要去别的地方出差，瑞文戴尔也终于迎来了升迁，坐在了原来的莫格莱尼的位置，享受了国家公务员的待遇。但这就意味着他能够脱离被车的命运吗？答案当然是否定的，瑞文戴尔依然逃脱不掉每周被无数人蹂躏的命运。也许他很可怜，但可怜之人必有可恨之处，这一点永远不要忽略。

《魔兽世界》之最难找
部落英雄 雷克萨

我对着高山喊：“雷克萨，你在哪里？”


人在外域的雷克萨终于享受到了家庭的温暖，开始幸福的生活

山谷回音：“他刚离去，他刚离去……”

我对着大地喊：“雷克萨，你在哪里？”

大地轰鸣：“他刚离去，他刚离去，情路征途千万里，他大步前进不停息。”

我脑中一片空白，长达3多小时的持续奔走，已经让我几乎耗尽了最后一分力气。我紧紧地握住了拳头，哦不！是钱袋……大声疾呼：“雷克萨你个杂种（这里非骂人，雷克萨其实是兽人跟食人魔的合体），你到底在哪里？10G求老雷的位置！”不出一分钟，就有人把坐标位置报了过来。不得不感叹，频道的力量真的很伟大，只是贵了点。

作为大名鼎鼎的兽王，算起来也应该能称得上是LR的英雄。父母亲的异国相恋，看起来也还蛮时尚、蛮浪漫的嘛。而雷克萨仿佛是孤独的，自己只身踏入了艾泽拉斯世界——“随着我的长大，我一步一步踏入更深的未知世界。我懵懂地来到了凄凉之地，漠然地杀怪升级”。

猛一眼看见雷克萨在凄凉之地的沙漠荒地上四处游荡，夜晚下的他背影凄凉，也多少应了凄凉之地的景儿，果然是个先行者啊！到后来我才知道，英雄就是英雄，无私的他为了给玩家提供线索，以便更快地得到龙火护符，这一晃就是好几年。想起来，这也实在是太寂寞了。而就在“风暴前夕”那一天，他也离开了，离开这个星球，去了更远的地方抵抗敌人的侵犯。

无聊的时候我会想：“英雄该怎样对待自己的伙伴呢？”看他那暴熊壮的，平时应该都是捡好的吃。米沙作为雷克萨最早的小弟，可以说真真切切地陪伴着雷哥。

黑暗之门重新开启之后，雷克萨回到了自己的故乡。当年他违背父亲的意愿独自在外闯荡，没想黑暗之门却关闭了，自己就和家人被无情分隔两地。现在作为部落的英雄，他带着这份荣耀与父亲相见，没想到父亲到现在还痛恨自己这个任性的孩子。不管你什么英雄不英雄的，在当初他离家出走的那一天起，部族里就没有他的位置了。

雷克萨真是非常伤心啊，无奈亲人们硬是不接受他。他只能在暗地里保护部族的安全，睿智的雷克萨通过计谋与陷阱，以自己的力量打败了部族的敌人，终结了戈隆对刀锋山的主宰。还好，他的努力并没有白费，看在他为自己部族着想的这份殷切上，父亲最终被感动了。一家人终于得以团聚，雷克萨以勇士的身份回到了莫克纳萨，从此过上了幸福的生活。同时也结束了他旅途的一生，玩家们终于不用为找他而发愁了。

《魔兽世界》之最常见
灵魂医师 天使姐姐

“姐姐明天见，姐姐天天见！”说起亲爱的天使姐姐，玩过“魔兽”的人绝对不会不知道。可能有人没进过副本，可能有人这辈子没杀过人，但你要是说自己没死过，那才叫奇怪了呢。现在看病那么贵，没有医保谁也不敢轻易去医院闲逛。作为救死扶伤的一员，天使姐姐的收费自然也不是普通人能负担得起的。

《魔兽世界》里存在着这样一批人，他们不喜欢副本，也不习惯人多的地方。总是一个人，没事就往野外跑。他们在世人眼中是邪恶的化身，艾泽大陆上的终极战犯。如果说“荣誉属于战士”，那


天使姐姐看起来是那么的神圣，收起费来是那么的贵


有爱的玩家在游戏最后一刻，以冻结的形态来纪念这个日子

杀戮一定就是他们的代言词。这类人以法师居多，强大的瞬间爆发以及灵活的机动性，赋予了他们野外杀手的特性。他们就是猎手，而那些做任务打副本的人则是他们最完美的猎物。

曾几何时，笔者也是这类人中的一员。有人说："高手是踩着人头成长起来的，"我边看着Saerdna、Vurtne等人的视频，边琢磨着如何能玩得更有新意。战场里杀人图的是酣畅淋漓的爽快，而野外狩猎则是追求敌人的痛苦。没什么比跑尸更能让人崩溃了，不知道有多少Raid团是被"跑"散的。杀人也是一种艺术，结果掉对手的生命并没有什么难度，所要做的是如何去折磨对方的神经。天使姐姐恰巧就扮演了帮凶的角色……

众所周知，在一个范围区域内被杀，会在同一点见到天使姐姐。也就是说，合理挑选伏击地点，可以最大化增加猎物的跑尸距离，这是多么邪恶呀。卡拉赞附近的逆风小径就是一个典型的例子，在TBC之后飞行坐骑的介入，使得野外杀人成为了一件很艰难的事情。于是，有人就把脑筋动在了夜色镇那里。经过多方的测试，逆风小径那张地图只有一个复活点，就是卡拉赞墓地。也就是说，只要进入逆风小径范围，死掉后就需要跑一张地图，而且还是高低落差极大的一段路，这还不包括被反复守尸……

屏幕一灰，天使姐姐我来了！

《魔兽世界》之最囧rz

"洋"教授 砰砰博士

谈起艾泽大陆的历史，那就要追溯到泰坦时代了。在这片广阔的大陆上，完善的教育体系一直被各个种族所推崇。"苦什么不能苦孩子，穷什么不能穷教育"，本着这样的教学宗旨，新一代的成长格外茁壮。然而，在这样良好的气氛里，一个困扰着教师的问题却一直无法解决。由于从事教育工作者的人数过多，职称的评定一直是一个很艰难的事情。

就连远在外域的"砰砰博士"也不能免俗，欲求一名而不可得。不过相比起来，他的处境要好得多。俗话说："外来的和尚好念经。"广告投放如果到了一定的份额，想不红都难。虽然职称没拿到，但外界却送了砰砰博士一个外号——"洋"教授。

一时间，这个事情爆发了，艾泽的大街小巷都被铺天盖地的消息所淹没。"洋"教授一下子从默默无闻，变身成了行业泰斗。送礼的、求教的，往来未必无白丁（暴发户太多了），谈笑的却皆是富豪。作为热点人物的"洋"教授更是受到了广大玩家的青睐，管你是PvP控还是PvE向，只要没在"洋"教授那里测试过DPS的，那全部都是小白，任凭你一身S4套、卡拉赞毕业，依旧没人承认你是"强力党"。

不过好景不长，铁炉王国不惜花费重金，从古老的东方大陆购买了烧制陶土的配方。依靠着矮人族出色的手工技艺，大量由陶土板为原料制成的练习靶出现在了铁炉城里。

虽然艾泽大陆幅员辽阔，但在信息化时代高度发达的人类面前，任何秘密也都不再是秘密了。这个消息迅速就流传开来，各国首脑纷纷前来铁炉堡观光学习，并且有意购买这项新技术。最搞笑的就要属精灵族的泰兰德了，她竟然还很应时地把这种练习靶命名为"陶教授"，用以影射我们亲爱的"洋"教授。民不与官斗，在政府力量的介入下，"洋"教授的日子一天比一天难过，往日的风采也不在了。真是成也教授，败也教授呀，现在只能越教越瘦了……仅仅一个称号，却把老"洋"的一生概括得如此生动，又怎是一个"囧"字了得。

周围的吵闹声，打断了萨兰的思路。他仰起头看看天，太阳已经有些微微的偏西了。是回家的时候了，他将鱼竿往上一提，却发现鱼钩挂上了什么的东西，微微有些沉甸甸的。萨兰慢慢收回鱼线，让那东西趴在岩石上。

"啊！这是……"萨兰尖叫着跑过去，他简直不敢相信自己的眼睛，竟然是一枚银币。

"这是上天的赐福呀，赞美主。"

兴奋的萨兰在池边手舞足蹈起来，他坚信这些古币一定能换来一枚许愿金币，这样他就能与自己的母亲相见了。他高兴地把玩着刚钓上来的银币，激动得手都有些发抖。然而，银币上的几行字突然吸引了他的注意，"这又是什么？"他不禁好奇起来。


游戏中的情侣们在许愿池旁种下美好的心愿

多尔南的银币：

"希望我能与萨兰蒂亚永远在一起，尽管我真的很想知道棉花糖的味道。"

萨兰沉默了。池边的泉水依旧"咕噜噜""咕噜噜"的流淌着，丝毫没有停歇的意思。而随着泉水，萨兰的泪也躺了下来。

当他正想要收起渔具默默地回家时，他转过头，看到多尔南正在不远的橡树下看着他。时间仿佛一下子静止了下来……


几百人的大型混战可是能把服务器搞宕机的

后记

多尔南与萨兰蒂亚其实就是沙塔斯孤儿院的两个孤儿，在游戏中也确实存在两枚闪光铜币，分别属于这两个小家伙。广阔的艾泽拉斯大陆上游荡着许多NPC，也许有些你已经淡忘了，但有些会令你记忆终生。最后，请让我献上我真挚的祝福。

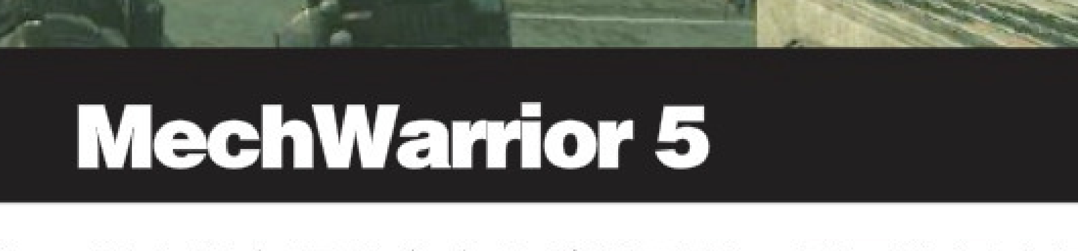
小蓝的银币：

"希望《魔兽世界——巫妖王之怒》早日开放，《大众软件》越办越好，也希望广大的读者能够享受游戏所带来的乐趣。（那么多会不会太贪心呢？）"


踏入北极后，有许多新式武器可以供你试炮，很过瘾喔

《机甲战士5》抢先前瞻

■北京 砒霜



类型：射击
制作：Piranha Games
发行：Microsoft/Smith & Tinker
上市时间：2010年4月
推荐度：★★★★


稍微有一点丑陋的敌人


由于采用了武器效果，游戏里几乎所有的东西都可以破坏

“没有勇气，就没有银河系！”这句从1989年就开始振奋机器人控玩家的口号并没有消失，虽然在上一代作品发布以后制作公司就被收购，随后无疾而终。当全世界的玩家都以为“机甲战士”从此就消失时，Smith & Tinker公司又宣布他们已经从微软手里买回了《机甲战士》的所有授权，其最新一代《机甲战士5》正在位于美国加州的Piranha Games公司开发中。下面就让我们来看看《机甲战士5》的最新资料吧。

完全独立的老套游戏剧情

在这次的《机甲战士5》里，制作公司没有让游戏的剧情承接之前的游戏，而是重新搭建了一个游戏世界，故事发生在未来的3015年，地点是德斯勒星球（Deshler），玩家在这里是一名贵族花花公子，名叫Adrian Khol。主角在游戏开始时由于沉迷声色而荒废了自己的训练和学业，随时都有被“机甲战士高级驾驶学院”开除的危险。就在玩家还在夜夜笙歌的时候，邪恶力量库里塔家族（House Kurita）大规模入侵德斯勒星球并妄图征服这颗行星，在战争中主角的家人全部被杀死，主角被这突如其来打击所激励，最终小宇宙爆发成为了一名优秀的战士。

超级精美和真实的游戏画面

《机甲战士》在同时期的游戏里，游戏画面一直都是非常优秀的，这次的《机甲战士5》也不例外。开场和中间过场的动画由制作过《魔戒三部曲》的Weta工作室操刀，全部采用了目前最新的特效科技，按照官方的说法就是让所有玩家在玩游戏之前，先看一场《机甲战士》电影版。在游戏画面方面，制作公司在官方论坛上透露游戏采用了“Crysis”授权的优化版引擎，这个被称为“显卡危机”的游戏引擎虽然已经问世一段时间，但在今天看来，依旧是目前DX10 3D引擎里最为优秀的一款。同时《机甲战士5》在制作时也会充分考虑玩家电脑硬件配置的差距，会在游戏里内置一个“Low”模式，这个模式会通过降低游戏特效来提高游戏的运行速度，对于那些电脑配置稍微差一点的玩家，由此可见，《机甲战士5》同样是不会放弃的。

此外，由于《机甲战士5》里面大多数时候都是大型机甲作战，为了营造出一种真实的游戏感觉，制作单位将会引入物理引擎的支持，目前还不能确定游戏到底是采用何种物理引擎，但是根据官方论坛泄漏的消息来看，应该是英伟达的PhysX物理引擎。


游戏的光影效果十分出色

多种类的机甲和超酷的武器系统

作为《机甲战士》最核心的一个卖点，机甲的种类和数量往往决定了游戏的质量。在《机甲战士5》里，制作公司承诺至少有21种不同种类、尺寸大小和个性的机甲，而且这些机甲之间的差异将会十分明显：那些较小的轻型机甲机灵敏捷，适合进行侦察和执行秘密行动任务；而一旦要把敌人


针锋相对，一场战斗即将展开

的基地整个摧毁，就需要出动更大的重型机甲，它们缺乏轻型机甲的敏捷，但是能够配备更多的武器装备，同时能承受更强的打击。

为了配合机甲，《机甲战士5》里还会有至少70种武器，这些武器主要被分为四大类：光束武器、弹道武器、导弹和无人作战武器。前三类武器和前几代的游戏是一样的，它们都可以根据分类被装配在机甲不同部位上，玩家可根据不同的作战需要来随时调整；而新增加的无人作战武器是来自于现在的无人机系统，它类似于机甲内部衍生的一个微型机甲，它可以脱离机甲行动，但是所有的行动都受到机甲的控制。由于在《机甲战士5》里情报的作用将会非常明显，所以这样的微型机甲在很多时候都要充当侦查排头兵的作用，让在后方的玩家可以掌握前线第一手的动态。

玩家在根据自己的需要DIY机甲之余，还可以利用游戏内置的涂装功能来为自己的机甲增加更多的个性色彩。游戏中提供了32种色彩图案，玩家可以按自己的意愿任意涂抹粘贴，让自己的机甲真正做到“整个银河系独一无二”。

独创的“超级人工智能”系统

为了增加游戏的时间和提升游戏的乐趣，游戏制作公司在游戏里会敌人一方增加了一个“Super AI”系统的设计。这个系统可以让敌人的机甲学习玩家一方的机甲的各种行为，包括整体的战略战术和单兵的作战技巧，并且学习到了这些“知识”以后，敌人一方所有的机甲都会共享这些“知识”，所以到了游戏的中后期，玩家就会发现虽然是单机游戏，但是就好像在和其他玩家联机作战一样，充分体会到“与人斗，其乐无穷”的乐趣。

这么多年过去了，《机甲战士》系列的热潮就没有完全消退过，现在各方面都有了大幅度提升的《机甲战士5》又回来了，虽然还不能立即玩到，但是我们相信，《机甲战士5》将会是一款值得期待的佳作。


游戏里最绚丽的武器还是激光


远程激光攻击是偷袭敌人的最佳手段


刚从“停车场”出来的机甲



犯罪现场调查——致命的意图

类型： 冒险解谜
制作： Telltale Games
发行： Ubisoft
上市时间： 2009年11月
推荐度： ★★★★

■广东 付老师

CSI：Deadly Intent



声音分析系统界面截图

为了消除玩家抗议游戏的剧情总是不如电视剧的不满，育碧这次授意Telltale Games重金聘请了CSI电视剧的王牌编剧来为《犯罪现场调查——致命的意图》专门撰写剧情故事，用育碧的原话来说就是“这次的故事将让玩家体会到完全不一样的CSI”。

在游戏里，玩家依然还是在拉斯维加斯，不过游戏里案件发生的地方增加了许多，除了原有的室内和室外街道外，还会出现沙漠、森林甚至沼泽（拉斯维加斯有沼泽么？）等地方，让玩家能够充分体会到在不同环境下收集线索，进行侦查工作的感觉。

为了配合新的故事和场景，游戏增加了在CSI第9季里出现的新成员，同时这些角色不再是以纯粹的NPC出现，玩家必须与

电视剧中的主角，也是游戏中的主角之一



高精度电子显微镜系统

这些NPC充分合作，组成顶尖侦探团队并肩作战，打击犯罪，在盘问嫌疑犯时使出不同审问技巧，层层撕破嫌疑犯的虚伪面纱。

更加考验玩家的智力和专业素养

人家都说，看CSI电视剧是对自己智力的一大考验，其实玩游戏的时候更是。Telltale Games已经宣称在本作中，将有多于前作至少两倍的谜题等待玩家解决，而且这些谜题不仅是数量上的增加，还对谜题的难度做了大幅度调整，会加入很多专业知识。

如果玩家要顺利进行各项侦查工作，必须要有细密的心思与冷静沉着的头脑，然后通过自己的努力去搜集凶案现场的各种犯罪证据，寻找与案件有关的各项蛛丝马迹，揭露出被刻意销毁的罪证。此外，如果玩家已经具备一些专业知识，那完全可以成为法政专家，扮演协助角色，帮助其他侦查小组的队员调查案件，透过此模式加强团队精神，从而赢得队员间的支持与尊重。

此外，游戏中还加入了盘问系统，通过这个系统，玩家可以和证人或者嫌疑人见面，“略施小计”来从嫌疑人嘴里套话，而嫌疑人也会有自己专门的AI来应付玩家的手段，游戏就像让玩家如同与真人角力一样刺激。

和CSI电视剧息息相关

虽然本作的故事情节是另外撰写的，但是游戏的场景和人物都是和CSI电视剧里是一致的，并且育碧公司和哥伦比亚广播公司还就剧中人物的造型等做了独家的授权协议，让游戏里的人物都是按照电视剧里面的演员来做的模型，在显卡和显示器够好的情况下，看起来和电视剧差不多。

除了图像之外，游戏中的全部音效和角色配音都是聘请CSI电视剧的原班人马打造，并同时借用了CSI电视剧中很多经典的曲子和场景音效，力求给玩家营造一个最逼真的CSI游戏。

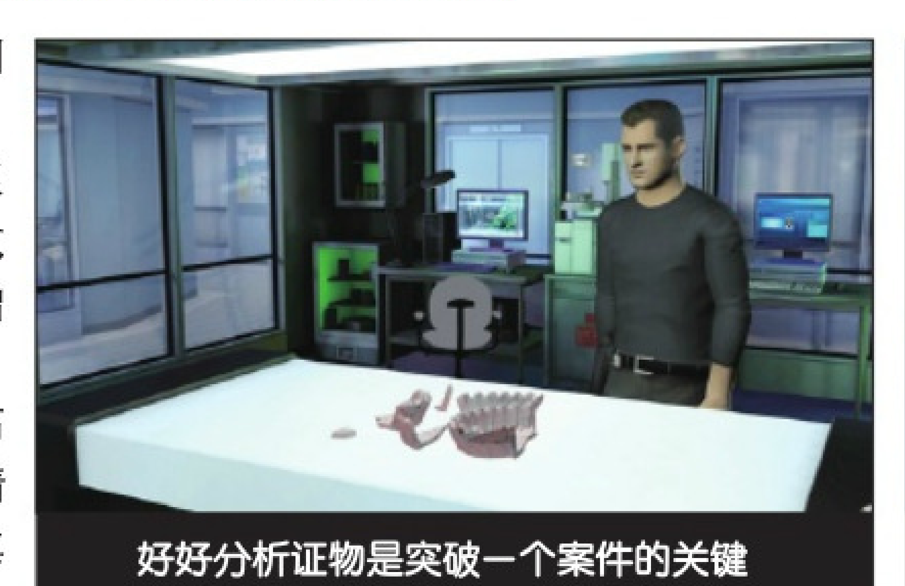
作为一款悬疑类冒险游戏，依托热门美剧CSI的各种资源，再加上育碧公司这么多年以来持续的改进，《犯罪现场调查——致命的意图》成为一款成功游戏的各项条件都已经具备了，余下的就是准时上市让玩家们一睹其风采。P

这样性感诱惑的美女
也会出现在游戏里

将会出现很多新科技和新设备

CSI电视剧特色之一就是充分利用现代科技手段来协助罪案的侦查，在育碧之前出的《犯罪现场调查》系列游戏里，这个特点一直都没有被充分利用，这次在新作中，将极大地增加“科技的含量”。

目前已知在游戏里会出现的3种高科技仪器是：DNA频谱分析仪、高精度分析电子显微镜和声音辨识系统。其中，游戏里出现的DNA频谱分析仪是完全按照目前世界上最先进的西门子X28E这个型号的界面来制作的，还取得了仪器的官方授权，保证原汁原味，玩家可以通过它享受到法医官的乐趣了；其次是最真实的声音辨识系统，为了制作游戏里面的这个系统，Telltale Games还专门聘请了几个该方面的专家来做顾问，等到游戏发售时，大家一定要好好利用这个声音辨识系统，看看是不是达到了专业水平。


好好分析证物是突破一个案件的关键


游戏里非常注重小组成员之间的配合


仔细观察，不能放过任何一个疑点



这样的场景是不是觉得很熟悉？
因为电视剧里也经常出现

生化危机5


■江苏 黑衣人

Resident Evil 5



类型： 动作冒险
制作： CAPCOM
发行： CAPCOM
上市时间： 2009年9月15日
推荐度： ★★★★☆



游戏的硬件测试画面

7月中旬，CAPCOM美国公司在位于加州的办公室内，向媒体演示了已经制作完成的《生化危机5》（以下简称RE5）的PC版。众所周知，RE5基于PC平台开发，因此"PC版"应该先于Xbox 360和PS3版就已经诞生，进入次世代以后，CAPCOM的一贯策略就是待游戏机版面世之后，再针对最早开发的PC版作品进行润色，以"完全版"的形式最后发售PC版。

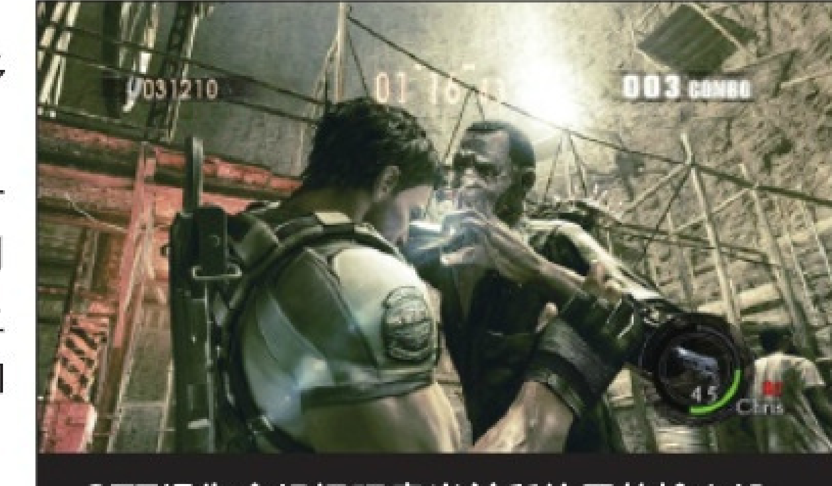
硬件需求情况

此次演示的电脑主机采用了GeForce GTX285 SLI作为显示子系统，CPU为Q9650（3.00GHz），其他硬件不明，主机所使用的操作系统为Windows 7，当然未来的正式版肯定会支持Vista。在分辨率为1280×720×32的情况下，画面帧数在130～150fps之间。考虑到近期CAPCOM推出的PC游戏均优化得当，因此玩家们用手中的主流配置去跑RE5，应该会游刃有余。展示过程中还使用了NVIDIA公司的3D Vision眼镜，但具体获得的画面效果无法通过文字方式来进行介绍。

更为自由的操控方式

尽管RE5"原生"PC，但它毕竟是一款游戏机平台作品制作的，因此最为合适的操作设备应该是Xbox 360手柄。同时由于RE5的游戏机版将人物的移动和瞄准在操作上进行了区分（分别使用LS和RS摇杆），这使得本作使用键鼠操作是完全可行的（玩家再也不需要像RE4那样寻找鼠标操作补丁了）。

键鼠和手柄这两种输入设备的混合操作对于移植游戏而言非常常见，有趣的是，本作的操作提示以及QTE状态下的按键提示，会根据玩家当前使用的操作设备进行动态变化。比如玩家在使用Xbox 360手柄时，遇到道具时屏幕上出现的"拾取"动作提示键是X（蓝键），而如果玩家放下手柄，改用键鼠操作，则此时画面上提示的按键为F键。同时此次CAPCOM在制作过程中也注意到了PC和游戏机两种操作设备在射击游戏中表现的特性，使用手柄，屏幕上会出现红色激光用以照射（瞄准）敌人，就像游戏机版中我们看到的情况一样。而在切换到键鼠操作方式之后，我们看到的则是在原生PC的FPS游戏中司空见惯的十字准星，由于鼠标的灵敏度较高，因此还会自动关闭使用手柄瞄准时的辅助射击功能。此外玩家甚至可以转入FPS模式，用最纯正的PC射击游戏玩法去对付狂暴化的非洲僵尸，但这一玩法在此次的演示中并未出现。考虑到RE系列一直都在使用"站桩式"的射击方式（人物在举枪状态下无法移动），因此相信在进入FPS模式之后，肯定也会在WASD方式的移动上给出一些限制，要知道"死剩四个人"中用FPS对付的僵尸，在攻击速度和意识上要比RE5中只知道摆造型的同类们不知道高到哪里去了。



QTE操作会根据玩家当前所使用的输入设备变更按键提示的字符

新增要素

佣兵模式下会新增"极限难度"，每一张地图上僵尸的数量会增加3倍，这对玩家攻击的选位和移动提出了更高的要求。游戏会增加4套隐藏服装，男女主角每人两件，目前我们看到的是克里斯的野蛮人装和谢娃的办公室女郎装。

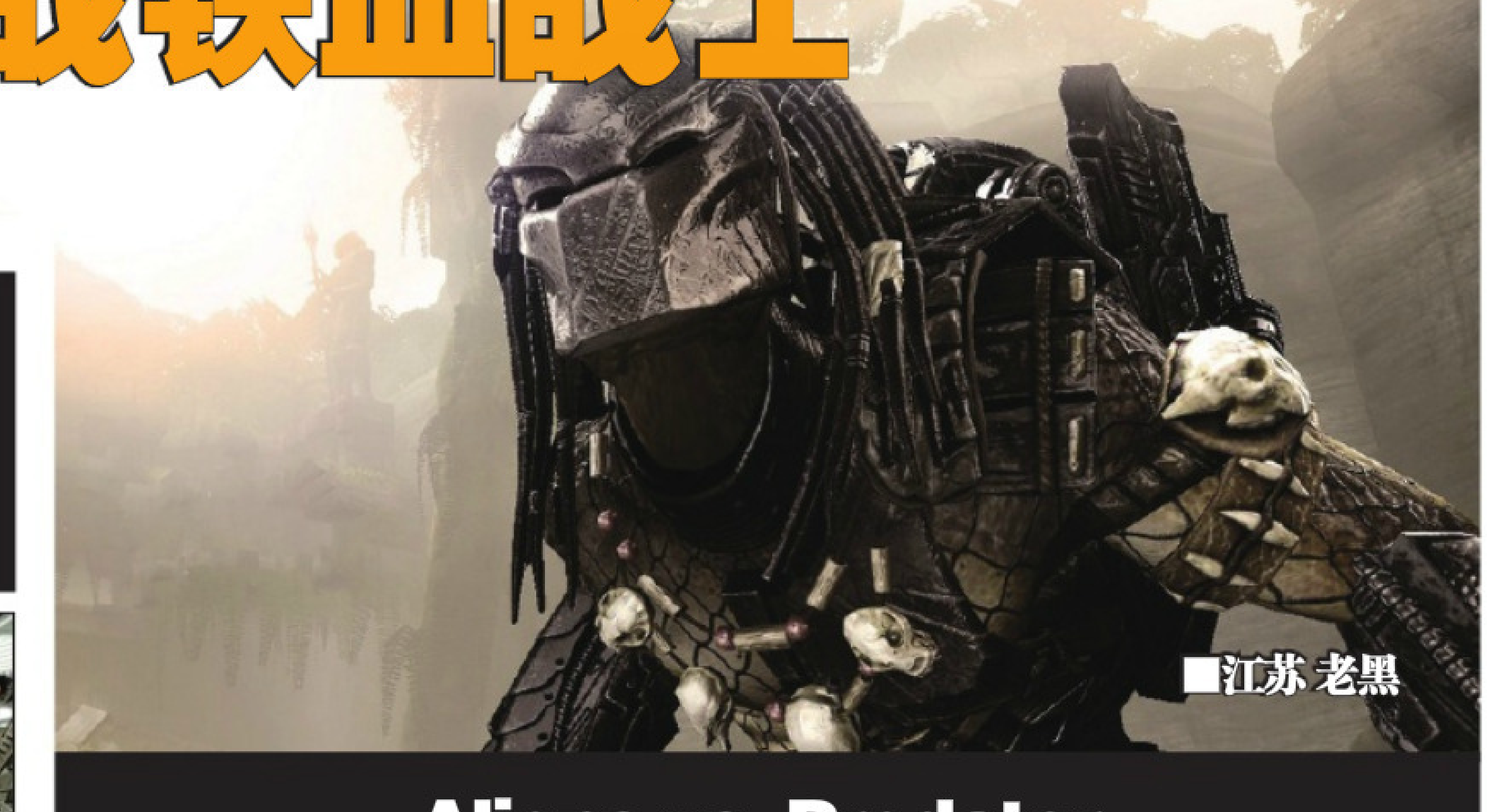


测试4个区域后的性能表现统计图

异形大战铁血战士



制作： Rebellion
发行： SEGA
类型： 动作射击
上市时间： 2010年2月
推荐度： ★★★★☆



■江苏 老黑

Aliens vs. Predator



如此近的距离，即便能够击毙异形，它们身体中的酸液也会将一个活人腐蚀成空气中的蒸汽



从盔甲上用血迹涂抹的标记来看，这名“铁血”的战绩惊人

早在上世纪80年代的美国漫画中，就将恐怖的异形与神秘的银河猎人铁血战士安排到同一个舞台上进行捉对厮杀。《异形大战铁血战士》（以下简称AVP）品牌的动漫、小说以及游戏，也均是先于电影出现的。现在，世嘉将会在明年的早期再次推出一部AVP题材动作射击游戏。即便不看任何关于这款游戏的介绍，我们也可以猜出它的大体框架：异形、铁血以及人类派系“殖民地陆战队”会被置入一个封闭的外星基地内，等待他们的将是一场血腥的乱战。

三方势力的平衡性

熟悉《异形》以及《铁血战士》系列电影的玩家，应该对人类、“铁血”和异形的攻防特性有着深刻的认识。以往的AVP题材游戏中，很多玩家都偏爱选择“铁血”，因为它装备有以“肩炮”为代表的能量武器，近战能力一流，装备有先进的观测设备，还能够启动光学迷彩来掩护自己。反倒是异形沦为了无人问津的对象，因为它的观察、攻击和操控方式是非常难以上手的。新AVP的制作人Tim Jones表示，本作将着手处理好三者之间的平衡关系，使得无论是单人还是多人对战中，三方势力都能尽显平衡。

AVP中的人类拥有强大的火力优势，但防护力是三者之中最差的，游戏也为孱弱的人类设计了一套QTE按键反应系统作为补偿——在被异形或者铁血逮住之后，玩家可以通过屏幕上的按键提示来“拆招”。同时制作组也表示，AVP中的QTE操作在速度和精度上要求极高，如果你指望依靠它来在每一次遇险之后脱困，是很不现实的事情。“铁血”的远程武器无法连发（AVP2电影版中的双肩炮速射的设计，在游戏中是不存在的），因此在面对异形，甚至是一个持有重火力的人类陆战队员时，一发不中就可能导致毁灭性的结局。异形继承了过往AVP游戏的特性，包括全向移动（甚至能够附着在天花板上移动）、长距离冲刺、使用身体上的任何部位来攻击敌人等特性，同时考虑到这种没有远程武器的怪物在这款FPS游戏中的先天缺陷，制作组还为异形设计了一套锁定系统。玩家也可以用十字准星将人类或者“铁血”在中远距离锁定，但发射出去的不是子弹，而是自己的身体——接下来异形会以直线冲刺的方式直扑目标，省去了玩家的操作，当然想对目标一击毙命，你还必须保证自己在冲刺过程中没有被敌人的火力打烂。

对系列电影的致敬

在预告片开头，我们看到了20世纪福克斯公司的Logo，这不仅让人想到AVP两部大烂片的质量究竟会对这部游戏产生何种影响。Tim Jones表示，AVP中采用的主要素材，来自于《异形》《铁血战士》系列电影以及Dark Horse系列漫画，而AVP两集电影中的相关场景以及人物将不会在游戏中出现，但在AVP2中登场的“铁血异形”（Predaliens，由被异形幼虫感染的铁血战士变异而成）将会在游戏中继续出镜，它的恐怖战力，也将让人类以及“铁血”大感头疼。

在单人战役中，游戏还将包含一定的解谜和环境互动要素，如异形可以在进攻人类之前，切断基地的电力供应，让黑暗成为自己最好的护身符。人类则可以部署《异形2》中我们曾经看到过的哨兵机枪，用无人化的方式来实现区域防守。



在异形前仆后继的攻势下，看来这名可怜的人类士兵很快就要变成怪物们的盘中餐了



"史诗级"大作
《崛起》前瞻
Risen

类型： 动作角色扮演
制作： Piranha Bytes
发行： Deep Silver
上市时间： 2009年10月
推荐度： ★★★★

别看身材弱不禁风，战斗力可是一顶一的

"史诗级游戏"——很多游戏在放出风声或者宣传时都是采用这么一个称呼来抬高自己的身价，但是真正发布以后能经受住考验，并且在很久以后都能被玩家称颂的"史诗级"游戏能有多少？这样的游戏现在扳起指头也数得过来。曾经开发过《哥特王朝》的Piranha Bytes日前宣布，他们旗下的"史诗级游戏"《崛起》快要发布了。

游戏故事设定在充满了浪漫主义神话色彩的中世纪，讲述的是一群由各种职业并且带着自己各种目的的人组成一个航海团队在海上探险的故事。游戏开始时，玩家搭乘的帆船正在地中海航行，突然帆船开始急速自动前进，并不幸触礁来到了神秘的火山岛，岛上充满着凶暴的野生动物与怪物，玩家将一边作战，一边展开冒险。在这个岛上，有两股势力为了传说中遗迹里的宝藏一直在互相对抗着，而岛上的土著居民对凶暴的领导者感到害怕和不满，随时准备反抗起义。

Piranha Bytes工作室在游戏官方论坛上透露，在《崛起》里，玩家就算不在完成支线剧情的情况下，至少都会和不少于600个NPC打交道，如果是要完成所有支线剧情，玩家至少会在游戏里遇到超过1000个不同NPC，而且这些NPC还都有自己独特的个性或者职业，当玩家和他们发生互动的时候，一定要根据NPC自己的特点来进行行动或者对话，不然的话，只会费力不讨好。

游戏里大部分NPC都有自己的"人工智能"，他们的言行不会完全按照制作小组之前的设定，玩家在游戏里的所作所为将会极大地影响他们。例如，当玩家在村子附近发现一群暴徒意欲袭击一个女性或者幼小的NPC而见死不救的话，那么这个NPC所属的整个村子都会不欢迎玩家甚至攻击玩家；同样情况下如果是人家的正常生活被玩家画蛇添足的行为所打乱的话，也会引起很大的不满。

在互动式NPC系统的基础上，配合游戏几乎是全开放的游戏世界，本作采用了一种并行式设计。游戏进程除了开始和结束的两个点以外，理论上来说玩家都是可以任意进行的，而且有些时候因为玩家和NPC之间互动的关系，游戏的进程完全会改变。

针对这样的一个设计，为了避免在游戏初期玩家因为能力不足或者自己的技战术不够好的情况下无法完成那些"不可能完成的任务"，游戏制作小组制作了一个AI的幅度应变模式，玩家在初期遇到高级怪，难度也不至于会太高，只要自己操作得当，还是有机会取胜的，同样情况下，到了游戏后期，也许敌人的种类是低级的，但是能力也增强了很多，绝对不会出现那种犹如砍瓜切菜一般的情况。

在目前这个世道下，一款内在无论如何优秀的游戏，如果没有一个好的形式呈现出来，一样无法成功。Piranha Bytes小组充分认识到了这一点，所以在制作《崛起》时，也把游戏图像摆在一个非常重要的位置上。

游戏的图像引擎叫"Water"，是Piranha Bytes自己开发的一套图像引擎。从截图和宣传视频来看，游戏的图像是非常棒的，有一点像《生化危机》动画版的效果，并且在光影的使用上还更胜一筹。此外，游戏中所有的建筑物和物件都是单独建模的，而不是一块块拼图来"搭建"的，所以在游戏中这些建筑物和物件将看起来更加立体和真实。为了加强游戏图像的细节，制作小组为所有的NPC都绘制了专门的脸谱，大部分NPC的表情都是即时变化的。从游戏视频可以看到，游戏中的水面做得非常逼真，有点像DirectX 10的那个DEMO片子，当微风吹起的时候，水上一圈一圈的涟漪都能看得一清二楚。

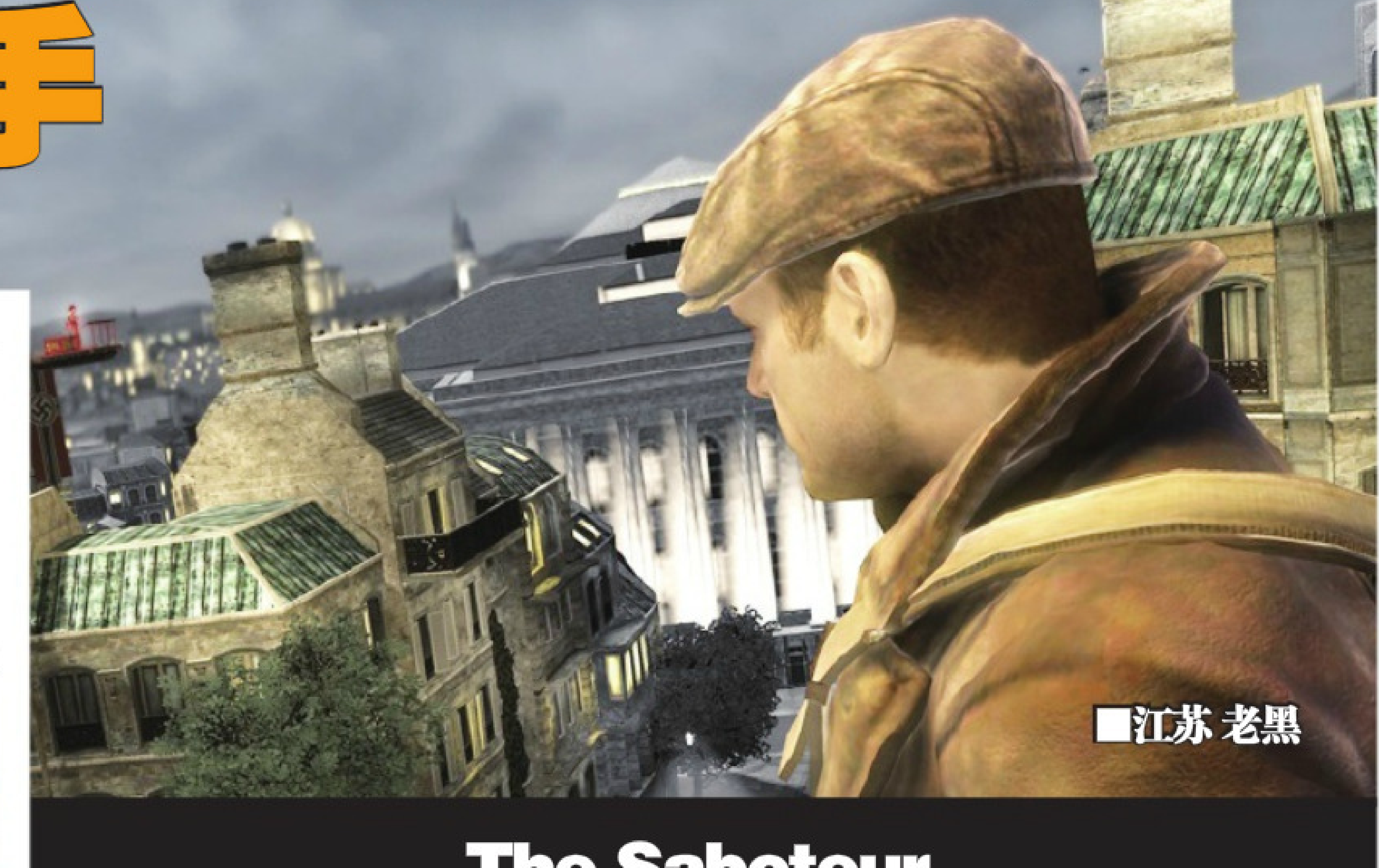
总体来说，从目前已经获得的资料看来，《崛起》应该还是一款很不错的游戏，虽然采用了老套的游戏剧情，但是在此"老套"上加入了很多新奇的元素和独特的游戏系统，这样不仅有效地增加了游戏的可玩性，还可以为以后资料片的无线扩展埋下伏笔。不过从官方论坛参与了测试的玩家反馈的信息来看，游戏对硬件配置的要求有些偏高，这可能会影响到游戏的普及。


建筑物、树木等游戏元素都做得很逼真

抵抗车手

The Saboteur

游戏类型：动作冒险
制作：EA Pandemic
发行：美国艺电
上市日期：未定
推荐度：★★★★



■江苏 老黑



巴黎的地标性建筑会在游戏中得到逼真还原

如果你对动作电影和游戏中“孤胆英雄拯救世界”式的剧情感到厌倦，不妨从现在开始关注EA耗时三年开发的沙盘类动作游戏《抵抗车手》，这并非是以当代美国黑帮为题材的暴力游戏。《抵抗车手》将带领我们回到20世纪40年代纳粹德国占领下的巴黎，游戏将描绘当年地下抵抗运动成员们的斗争。

罪恶之城中的希望之光

游戏的主角是一名爱尔兰裔车手肖恩·德弗林，他并没有任何军事背景，他的抵抗也不可能是以怀抱MP40冲锋枪同纳粹士兵搏杀的方式。或许游戏的开头已经说明了游戏的基调：肖恩漫步在巴黎的街头，此时游戏以黑白画面作为开场，只有纳粹党旗的鲜红色和街边路灯的黄色点缀其中。这种色调让人想到了什么？《辛德勒的名单》？确切地说是《罪恶之城》这部暴力美学电影，这部电影也是本游戏灵感的源泉。当然，这并不代表游戏的画面始终都是如此单调的颜色，随着任务的完成，画面会逐渐显现出色彩，直到过渡为完整的彩色画面——黑白色调代表着纳粹残暴统治给巴黎人民带来的极端压抑气氛。作为一个普通的抵抗者，肖恩不可能以一己之力去扭转这一局势，但他可以通过完成各种任务，为生活在法西斯铁蹄下的人们带来信心。在让一个区域内的黑白转变为彩色之后，肖恩便转战下一个区域，这种流程的进行方式与新《波斯王子》也有许多共同之处。玩家的任务，就是让法西斯魔爪控制下的这座罪恶之城还原为梦幻之都本来的华丽色彩。

游戏中的巴黎与其说是对历史的重现，不如说是GTA中“自由城”对现实中纽约的扭曲化反映。在保留巴黎圣母院、艾菲尔铁塔和凯旋门这样的地标性建筑之后，制作组按照游戏的设计思路重新建造了一座数字化的巴黎。

与《刺客信条》类似的是，巴黎的建筑物绝大多数都可以作为各种冒险活动的舞台，如Demo演示的一个破坏列车炮的任务，肖恩无法从地面进入德军的军事管制区，他利用屋顶和窗户，一步步完成渗透，并最终以投掷炸药包的方式完成了任务。



肖恩同样会费舍尔大叔的吊钢丝绝技

敌后破坏活动

此次公布的第一个演示关中，肖恩需要潜入一家被纳粹控制的汽车制造厂中进行破坏活动，可以看到游戏的动作系统与GTA4是类似的：首先控制主角潜入车厂，然后找到一支手枪，接下来的就是基于贴墙掩护和越肩视角的第三人称动作射击。在完成破坏活动后，肖恩需要在德军的围追堵截中全身而退，玩家可以徒步方式突围，也可以驾驶停放在厂方门口的一辆汽车，冲过德军的层层哨卡，通过左右车窗来与德军尾随追逐的挂斗式摩托车进行激烈的枪战。



你可以驾驶汽车漫步于巴黎市区，只不过这里随处可见的纳粹标志让人备感压抑

上市游戏热报

■晶合实验室 奇奇

前言：《外籍军团——血桶》就像是一部Q版“三角洲”，是笔者本期的重点推荐作品。而像《波斯王子4——重生》简体中文版的推出则顺应了英文不好的玩家的需要，毕竟只华丽耍着刀花过关不好好理解剧情还是对游戏有整体性有影响的。而《辐射3——母舰泽塔》更不用笔者多说了，其死忠Fans们的态度胜过一切言语。

外籍军团——血桶

Foreign Legion: Buckets of Blood

制作厂商	Sakari Indie
游戏发行	Sakari Indie
游戏类型	射击
上市日期	2009年8月9日

这是一款卡通风格的第三人称射击游戏，体积小巧，但画面和操作表现都不弱，喜欢此类型的玩家不要错过。作为外籍兵团的最后一名幸存者，你要保卫村庄免受叛军袭击。在游戏里玩家有机会得到转轮机枪，方法是：首先到帐篷里呼叫飞机空投武器弹药，飞机空投后，从要守卫的目标向前走，走到像门的两块石头的位置，再向前走一点，左手边就能看到机枪。或者注意看飞机空投，也能看到机枪降落的位置。



推荐度：90

饭店大亨

Hotel Mogul

制作厂商	Alawar Entertainment
游戏发行	Alawar Entertainment
游戏类型	模拟经营
上市日期	2009年8月19日

游戏画面的整体效果很明亮，去掉了写实风格，所表现出的卡通效果更为浓烈，建筑物也绘制得圆润细腻。游戏中的每个关卡都设计了各自的过关任务，其中包括累积金钱数量、建造指定的设施、房屋的等级要求等，虽然目标多样化但操作并不复杂，这要归功于合理的画面布局和详细的上手帮助。游戏包括35个循序渐进的关卡，根据过关时间设计了金银级别评定以及商店系统和奖章。



推荐度：80

神界2——龙裔

Divinity 2: Ego Draconis

制作厂商	Larian Studios
游戏发行	DTP Entertainment
游戏类型	动作角色扮演
上市日期	2009年8月14日

《神界2》的世界非常庞大，甚至超越了《上古卷轴4》。玩家可以骑乘变身飞龙遨游在整个世界，游戏的装备种类非常多，技能种类繁多且异常华丽，升级系统比较复杂，可以组合各种不同的属性，打造个性人物。



推荐度：90

波斯王子4——重生（简体中文版）

Prince of Persia

制作厂商	Ubisoft Montreal
游戏发行	上海育碧电脑软件有限公司
游戏类型	动作
上市日期	22009年8月4日

王子还是那个一如既往地善于特技、策略及战术的灵活勇士。游戏通过极为精致细腻的插画风格，让玩家身临其境于古代神话世界中。《波斯王子》独有的画面特色，力求在古典绘画与现代造型之间找到绝佳平衡，使游戏处处体现水彩画的活泼动感。



推荐度：90

辐射3——母舰泽塔

Fallout 3: Mothership Zeta

《母舰泽塔》的主线剧情将围绕在主角被早已关注地球的泽塔人劫持后，带领其他人质逃离泽塔母舰的故事，因此大部分场景将不在地球，而在外太空，玩家将在本作中体验太空漫步等各项有趣的东西。虽然少了最初废土的感觉，但整体游戏感觉十分精致，提供给玩家另一番游戏感受。



制作厂商	Bethesda
游戏发行	Bethesda
游戏类型	角色扮演
上市日期	2009年8月4日

推荐度：90

灰烬杯板球赛2009
Ashes Cricket 2009

英格兰和澳大利亚之间举行的板球系列对抗赛被称作"灰烬杯"，此项系列赛的奖杯是一座小而易碎的陶质骨灰瓮，是世界上最负盛名的板球赛。本作综合了"Ashes"模式特色，一共有5场对抗赛。此外，玩家还可以参加测试赛、国际一日赛等超过20种挑战模式。



制作厂商	Transmission Games
游戏发行	Codemasters Limited
游戏类型	体育
上市日期	2009年8月15日

推荐度：75

荣誉代码3——绝命较量
Code of Honor 3: Desperate Measures

游戏的题材非常老套，无非就是打击恐怖分子，虽然这样老旧的剧情令游戏略微减分，但游戏的画面、音效以及AI等方面制作得还是不错的。虽然1代作品被玩家鄙视，但从2代开始，就得到部分玩家的认可。本作的画面和操作较之2代又有了进一步的提升，不过容量也见长，安装之后容量在7.54GB左右。



制作厂商	CITY Interactive
游戏发行	CITY Interactive
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年8月4日

推荐度：80

碰撞弹珠台——大比分
SlamIt Pinball: Big Score

真正的3D弹珠游戏，支持16：9和16：10宽屏，游戏中可以多种视角切换，多种游戏模式，共4个关卡。



制作厂商	Technetium
游戏发行	Strategy First
游戏类型	益智类
上市日期	2009年8月13日

推荐度：60

钢铁雄心III
Hearts of Iron III

游戏采用了流行的3D游戏画面。设计上也做出了变化，玩家可以自由组合自己的部队来形成具有战斗力的师级单位。游戏中比较有趣的一个设定是，玩家可以在自己的国家被吞并时建立流亡政府。而且本作中会有10 000多个省份，这比前代作品的省份足足多出了8000多个。



制作厂商	Paradox Interactive
游戏发行	Nobilis
游戏类型	策略
上市日期	2009年8月7日

推荐度：85

蹦极模拟2009
Bungee Jumping Simulator 2009

虽然这个游戏有完整的3D环境细节，不同难度供玩家选择，有无数的跳跃地点，分为团体和巡游模式……但这还是一个奇怪的游戏，不知道什么人想到用如此下等的图像来体现蹦极的快感——完全体会不到那种心跳的感觉！



制作厂商	UIG Entertainment
游戏发行	UIG Entertainment
游戏类型	模拟
上市日期	2009年8月14日

推荐度：40

主题公园世界2——模拟过山车
Theme Park World 2: Sim Coaster

游戏使用了类似于《上帝也疯狂》的3D图形引擎，整个画面采用真3D技术制作而成。玩家可以任意旋转缩放视角，从任何角度欣赏自己的杰作。游戏中员工和公园游客的人工智能设计都得到了很大程度的改进。玩家可以从4个风格各不相同的主题中进行公园的建设。



制作厂商	Bullfrog
游戏发行	Bullfrog
游戏类型	模拟经营
上市日期	2009年8月15日

推荐度：80

死亡间谍——决断时刻
Death to Spies: Moment of Truth

玩家必须完成许多任务，有些十分危险，包括取得有关敌对军方、暗杀组织以及高层人员的情报，这要求玩家必须锻炼出一身好功夫才行。最高指挥官会命令主角进行一连串严苛的训练，以完成不同类型的最高机密任务，包括使用特殊的技巧与设备、来收集与逮捕间谍与危险分子等。



制作厂商	Haggard Games
游戏发行	1C
游戏类型	动作
上市日期	2009年8月10日

推荐度：80

血色国度
Nation Red

本作可以说是《血腥大地》的3D版，敌人是僵尸，武器种类丰富，玩家还可以架设自行机枪。主角有近战格斗动作，游戏中会有炸弹、自身克隆等彩蛋奖励，俯视视角的远近可以用鼠标滚轮控制。



制作厂商	DiezelPower Studios
游戏发行	KaosKontrol,Inc.
游戏类型	射击
上市日期	2009年8月8日

推荐度：85

大家都爱玩游戏，游戏给我们带来欢乐，当然游戏过程不可能总是一帆风顺的，不可能让玩家玩滑梯那样刺溜一下就通关，否则也太对不起玩家智商了。不过，也不是玩家对所有的设计都买账，游戏技术上或制作理念上的一些错误设计足以让玩家哭爹叫娘甚至气得问候设计师直系亲属。

玩家不能承受之重
——谈最不愿见到的游戏设计

注：本文仅代表作者个人观点

■上海 冷却多情弦

眼前一黑的读盘

自从游戏载体进入了大容量光盘时代，固然能塞的东西是多了，画面表现也上档次了，可有利必有其弊，光盘的副作用——冗长的读取时间也摆在玩家的面前。堪称读盘时间长之最的，仍然是PS时代的《新超级机器人大战》，至今仍是王者之风，高高在上。机战玩家都知道，从地图切入战斗画面这段时间的等待是最心焦的，偏偏那个时代还没有设计可关闭战斗画面。而这个《新超级机器人大战》不仅挑战玩家的智商，更是在挑战玩家的忍受能力，从地图切入战斗少则5分钟，多则10分钟，足够玩家泡碗康师傅。要是碰上机器或盘出了点问题，那就真的等你到天荒地老，海枯石烂，机器报销，电费超标。“忍无可忍，无需再忍”，被这么一折腾，玩家哪里还有玩下去的兴趣，早早的偃旗息鼓，换盘出仓。



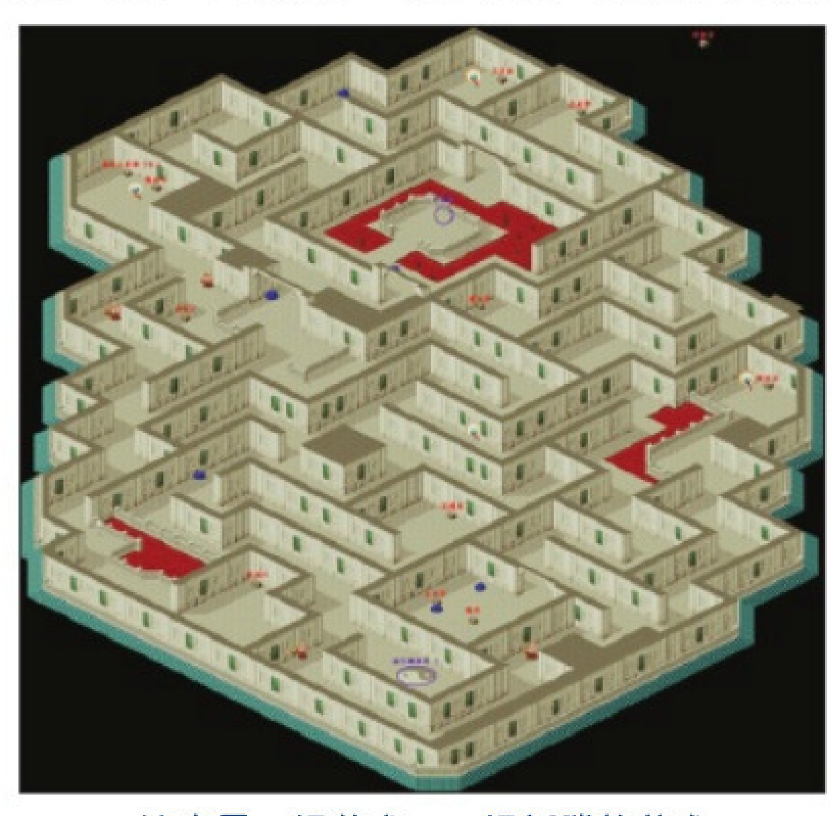
枯燥的读盘等待画面，令人感到了生命的流逝……

虽然光盘读盘长是个硬伤，但不代表无药可救。比较聪明的策划经常在读盘间隙穿插一些有趣的小图片、动画什么的，PS2的《大神》甚至把读盘画面做成微型游戏，玩家只需在读盘画面连打按键，就可在进入游戏画面后获得额外的资金，闲着也是闲着，何乐而不为？不过，读盘虽然恼人，却基本上只对TV游戏玩家有杀伤力，PC游戏由于有庞大的硬盘用作游戏主要程序安装，基本算是杜绝了这样的烦恼，堪称PC玩家之幸。

走不完的迷宫

十来年前游戏都比较单纯，设计也比较单纯，基本就是一条肠子通到底，走到底干掉Boss过关。后来行不通了，一个迷宫光有岔路还不行，除了左右分叉还得上下分叉的，一个迷宫分好几层，层与层之间还有通或不通的楼梯，兜了一大圈好容易盼到出口一看——我X！出口在另一层！于是折个来回到另一层。更阴险的在迷宫里安个陷阱啊传送点啊什么的，一脚踩上去飞到哪里都不知道。这迷宫的建筑师当年一定是从米诺斯牛那里逃出来的，什么不好学偏偏学那弯弯肠子。好不容易在迷宫里七绕八转拿到关键道具，回头一看，没传送点！吐血，又要兜个大圈子出去，能不能活着出去还是个问题。玩过当年的神作“仙剑”系列的都知道，“仙剑”系列的迷宫多且难是出了名的，刻薄点说就是“故事不够，迷宫凑；感情不够，诗歌凑”。尤其以当年的“仙三问情篇”为代表，简直让人搞不清游戏的主体结构和发展线索是剧情还是迷宫，随便进个迷宫没半小时出不来，这时间就是耗在捉迷藏上面了。

还有那MD上的《光明与黑暗》初代，其迷宫可算是别有情趣，“仙剑”的迷宫好歹可以看个大概，“光明”初代的迷宫可是主视角3D的，稍微一个不注意遇个敌或手上打个滑——完了完了，东南西北分不清了。偏巧这游戏的一代是没有地图功能可看，当初没有官方攻略的时候，是牢记烂笔头赛过好记性，一支中华牌2B铅笔，一本练习簿，走一步画一格一个萝卜一个坑硬是把迷宫地图画出来的。


迷宫是一门艺术，一门折腾的艺术


你说你们既然能飞还在迷宫里瞎转悠啥！

当然了，现在技术先进了，策划也知道拿迷宫再来唬玩家是行不通了。这几年的游戏已经相当程度的削弱了迷宫设计，以往那种盘丝洞已经很少看得见了，取而代之的是把一个大迷宫化整为零，化作几个小规模的迷宫，再安上若干个记录点、恢复点、剧情点，使玩家好歹有个刺激，不至于边走边打哈欠。

令人发指的低掉落率


《魔兽世界》中“乌鸦”

“靠，又没掉！”对于经常混迹于MMORPG的玩家来说，为了某个道具不辞辛苦的打上十遍百遍已经是小问题中的小问题。相对于每刷一遍好歹还有点收获，某些游戏里那些个凤毛麟角的道具的掉落率可以用“惨绝人寰”来形容。许多可望而不可及的宝物早已被人冠名曰“怨念物”。

《魔兽世界》中“乌鸦之神的缰绳”算是一个典型的例子，这个乌鸦坐骑不仅要德鲁伊做完史诗飞行任务后才有机会去打，而且掉落率奇低无比。但即便你有运气打出了它，也会发现这个坐骑除了好看外其实没什么别的用处。但就是这么一个物品，却让无数玩家投身其中，不知道耗费了多少时光，多少美眉从身边流过。一遍又一遍的刷，一遍又一遍的失望，到头来“白了少年头，空悲切”……这本属于网游特别现象的刷宝现象也早已侵入了家用游戏中。凡玩过《怪物猎人》系列的玩家个个都痛心疾首，“老山龙的鳞”“老山龙的角”之类的东西完全成了怨念物。

无聊的任务

人说在游戏世界中走马观花，戏鱼赏月是人生一大乐事，闲来没事一个人吃饭旅行，到处走走停停看看风景砍砍怪，来次脑内补完的超现实旅游固然是不错，可如果任务变成了一种不得已而为之的事情那就糟了。

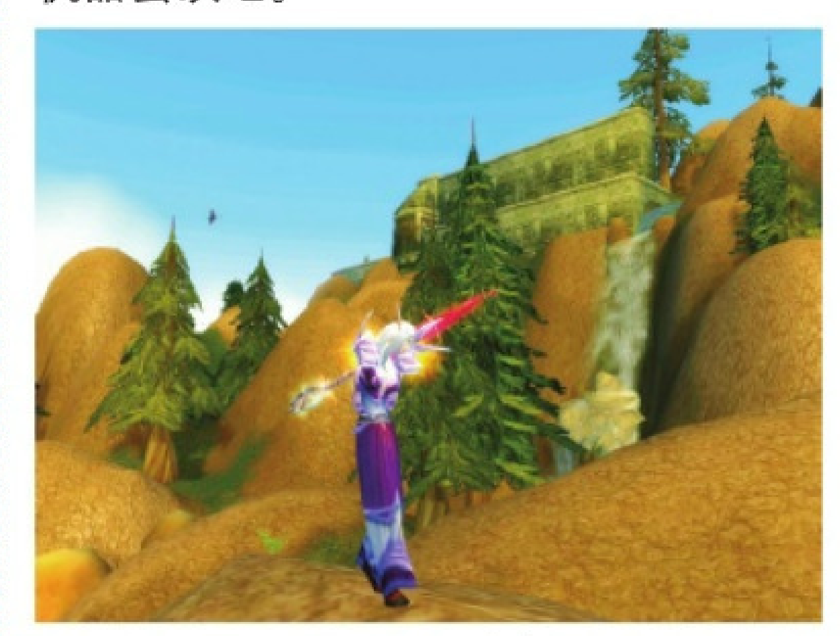
网游的任务无非是跑腿、砍怪，没别的花头了。先说跑腿，还是在MMORPG这种较为开放的游戏环境里比较盛行，一般家用机游戏地图不大，用得着玩家翻山越岭的机会也不多。网游就不一样了，鼓励玩家多跑多动，在燃烧脂肪的同时最好再被怪啊人啊怪人啊打个半死，这样就可以多买药多买装备促进消费。于是乎，充分调动玩家运动性的跑腿任务大放其彩。跑腿任务一来策划好设计，玩家容易做，无非是走到哪里拿个什么东西见个什么人顺手宰个什么怪，惨就惨在有些任务要来来回回地跑，碰上有些任务要跑上个大半圈，一次两次倒是无所谓，来来回回个几十来次就腻味了。特别是有些地点还远在天边，走过去没个半小时回不来。最可气的是光跑过去到也算了，还要回来交差。玩家又不是范跑跑，老这么折腾谁买账。“山口山”里就有大量这样的任务，随便举个例子，让你去“XX之地”杀十来个“XX喽啰”交差。你到了那里一看，咦？不仅有“XX喽啰”，还有“XX队长”“XX首领”。于是你一口气把他们灭了门，回去交任务时却又接到新的任务“你去给我杀十来个‘XX队长’！”“你最后要把‘XX首领给我干掉’”——这都什么事啊！


不好好跑跑任务，你怎么背得下来地图！

当年玩《星球大战Online》时还有段悲惨遭遇，任务是到荒漠另一端村庄找某人传话。简单是简单，就是这段路不短，横跨三省五区，走遍半个星球。最悲惨的是按当时正常流程根本没充足资金，家穷人丑，买不起跑车，自行车也买不起，只好硬着头皮开“11路”走遍千山万水，好容易把某人找到，某人开口：“Hi，请把这个XX带给叫你来的人”。得，为了那1000多点经验值，总不能半途而废吧，于是只好再杀回去。本以为事情就这么结束，1000点经验值到手，没料到事主又来：“请再回去见某人一次，不然经验值只有500，谢谢”。真是天旋地转，一下午的时间就在和两条腿过不去。

当然，以上只是一个设计不合理的跑腿任务的案例，其不合理之处在于：1，跑腿路线过长；2，玩家正常流程在接到此任务时不可能拥有相关设备，导致难度无谓上升。随着网络游戏的成熟，这种不合理跑腿现象已经很少见到了。尤其是现在国产MMORPG中凡需要玩家跑腿的地方，一般都设计了自动导航系统，只需要点一下目的地角色就会自动跑过去，更省事的，类似《梦幻西游》只需要在菜单中点NPC名字都可以自动跑路。既省时间又不会迷路，自动导航可以说已经成为国内MMORPG的标配。从此无聊的跑腿化腐朽为神奇。

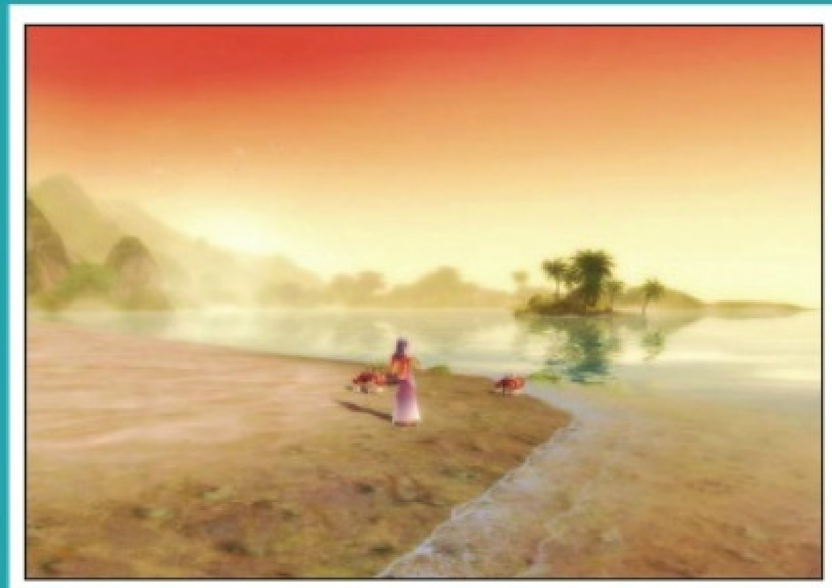
至于砍怪，也是一件劳民伤财的事情。找怪不说，找到了打得打不过，有没有人抢怪也是伤脑筋的事情。每天砍上成百上千个怪早砍傻了，而且这砍得一点艺术性和成就感都没有。所以才会有大量自动砍怪的外挂，除了赚经验之外实在也是因为砍得烦了，干脆就叫机器去砍吧。


跑得累死了，让我喘喘

模糊的提示，矛盾的标识

要让玩家玩得爽，玩得顺溜，在关键的地方扶一把，来个指点江山是很厚道的。特别在现在游戏地图越来越大，任务越来越复杂，尤其是《魔兽世界》《永恒之塔》这种MMORPG，那成千上百的任务没提示根本做不下去。

先不说复杂的，就算超级简单的宠物养成游戏提示没做好也是很恼火的。《任天狗》很多玩家都很熟悉，狗狗的饥饿、清洁、心情各种状态都可以从狗的动作上明显的反映出来。比如





画面细节虽然漂亮，但剧情或任务细节上也得下功夫啊

说，狗狗身上脏了，狗就会很不安地扭来扭去，身上也会有苍蝇飞，要是狗开心了，就会趴在屏幕上对着玩家舔舌头，脑袋上冒出一串串的爱心。虽然没有任何多余的说明，狗狗的情况可说一目了然。反观由某个国内公司开发的山寨版聊天捆绑3D宠物狗，虽然看上去有模有样，可惜金玉其外，败絮其中。山寨狗和任天狗在浴缸洗澡的时候都会作出些翻滚甩头的动作，表示是否洗得干净、开心，不过这山寨狗在浴缸里翻滚的动作活像在开水锅里痛苦挣扎，不仅完全感觉不到它的快活，甚至觉得惨绝人寰。

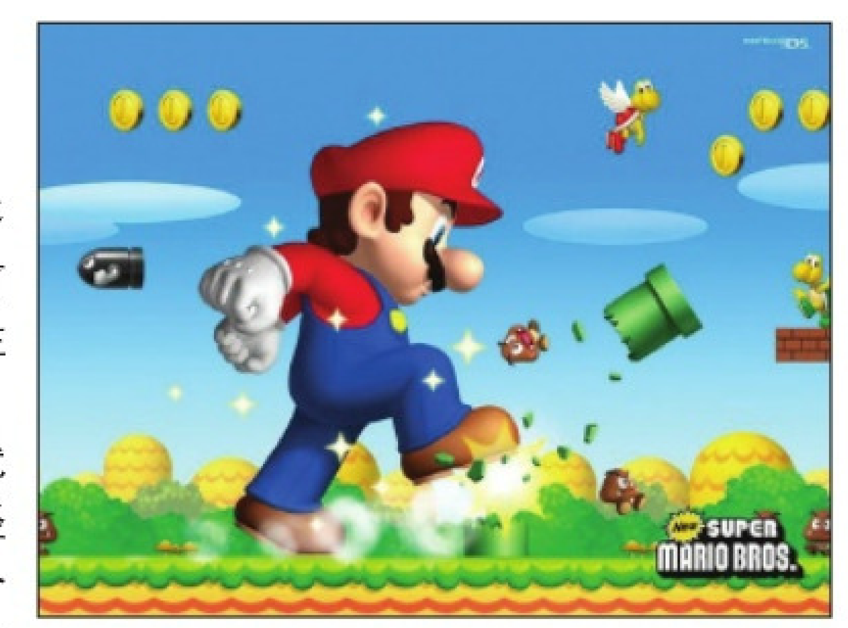
MMORPG的任务更是千奇百怪、匪夷所思。要做些什么、见什么人、拿什么道具都必须在接任务时清楚标示不说，在任务记录里也一定要有相关的提示，不然玩家连自己在做什么任务，要干什么都没方向。当红炸子鸡《永恒之塔》大家都见识过了，游戏的确很好玩，但缺陷也够多的。举个显而易见的例子，游戏中人物属性的问题让人摸不着头脑，暴击究竟如何计算？数值如何转换百分比？公式是什么？魔法增幅力多少可以换算一点伤害？各种属性对于能力的加成又是如何计算？抛开这些不谈，很多数值都没有说明，集中干什么用的？魔法暴击给谁用的？老鸟对此尚且不爽，还得到处找资料，对于新手岂不更是一头雾水。

还好，现在大多数网游都对任务关键信息用明显的色彩标出并作了详细说明，玩家只要点击这些关键字相关详细信息就会一览无余，再也不会出现因为提示不全而卡关的情况了。确保标识的前后统一一向是人性化设计的重要课程，不仅在广告业如此，游戏设计更是如此。还是拿《永恒之塔》当靶子，《永恒之塔》有个奶妈职业治愈星，治愈星有个技能“生命祝福”，效果为30分钟内给目标生命最大值加10——区区加10这不是寻开心么？后来才知道原来加10其实是加10%，这还不错。那么攻击加2是否就是加2%？这次结果居然真的就是加2而已。如此混乱的错误，让玩家如何安心。

偷工减料的关卡

闯关族闯关族，闯的就是个关。要是关卡设计得不灵，那怎么玩也都没意思了。关卡设计有三大忌：平、浅、乱。所谓平，就是指整个关卡近似处于一个绝对平面，既没有垂直差异，也没有高低起伏，关卡毫无变化，玩家犹如在沙漠上散步。可以想象一下，如果《超级马里奥》的整个关卡没有沟壑、没有阶梯，还有什么乐趣？比如网游《征途》的主城，画面做得确实还算精美，就是建筑怎么看都是大房间套小房间，小房间套洗手间，毫无层次可言。

所谓浅，可以解释为整个关卡中如同白开水一杯，没有高潮（游戏术语叫“Highlight”），游戏过程少有能提起玩家兴趣和热情的东西。就好比FPS游戏从头到尾就是和小杂兵掐架，别说Boss，连稍微不一样点的杂兵都没有。



如果《超级马里奥》的整个关卡没有沟壑、没有阶梯，还有什么乐趣

所谓乱，就分几种情况了。其一，完全不考虑用户的上手曲线，刚上来没多久就会碰到超难的点，将玩家的信心提前扼杀。特别在需要练级的RPG中，往往最初几级只需要很短的时间就可以达到，一旦玩家想上一个层次，所需的经验值就可能呈几何级的翻倍，要是再碰上倒扣经验的情况，玩家抱怨升级难甚至放弃整个游戏就情理之中了。其二，NPC及道具的不合理分配，将任务所需的NPC和道具分散安排现在各自非常远的地方，玩家为了完成任务不得不在各处疲于奔命。其三，Check点的不合理安排。Check点的设计原本是为了给玩家一个重生的机会，不至于辛辛苦苦打了那么久的进度因为一个小小的失误而功亏一篑，相反，要是Check点安排得不理想，就适得其反。在《使命召唤2》中，有个Check点安排在某个爆炸陷阱场景之间，玩家一旦中了这个陷阱就会自动记录，这样一来无论玩家怎么玩都是被炸，进入无解的死循环。



《使命召唤2》这样的大作，有时候也会搞出失败的关卡设计来

无理变态的难度

玩游戏当然要有挑战，有点难度是正常的，难得变态那就真变态了。不知道为什么，有些游戏偏偏喜欢和玩家作对，Hard不够，还要来个Hardest，Super Hardest。要说是真的提高AI，有点挑战倒也罢了，可惜大多数高难度只不过单纯提高了敌人血量、防御力，靠的是经打耐磨来折腾玩家，并没有在AI、配合、战术上下功夫。

历史上有名的高难度游戏得算是猥琐裤衩大叔蹦蹦跳的“魔界村”系列，这个游戏绝对考验玩家的操作手段顺带人品，没死个百来十回过不了关。《魔界村》的世界是一个与地球极为不一样的环境，地心力大得出奇，绝对精准的抛物线落脚点。尤其第4关之后几乎每一步都会Game Over，就算你全身黄金盔甲，拿着使用频率最高的小刀，再如何谨慎小心，也可能被小喽啰们轰杀成炮灰。跳跃判定不佳，主角能力过弱，敌方过于灵活……



《魔界村》的世界欢迎喜欢受虐的玩家！



看我做什么！我是人中吕布，自然要难打点！

这些足以让我们的主角阿萨一次又一次变成白骨，手中的手柄不止一次面临摔得粉碎的危险。

再往后数，“真三国无双”系列的最高难度也不是盖的。遗憾的是，从3代开始提高难度的方法就纯粹是提高敌方的攻击力和防御力，玩家被摸一下就红血，敌人被砍个5分钟也不见掉根毛。

要说最新的高难状元，绝对是Xbox 360的《忍者龙剑传2》。与“无双”的无脑难度不同，“忍龙”系列是货真价实的难，敌兵的AI、配合、战术对玩家的绞杀可以说是天衣无缝。“忍龙2”的大师难度相信曾经是各位忍龙玩家最恐怖的地狱之战，敌人那极度疯狂和丧心病狂的进攻绝对令各位记忆犹新，那一群群的火箭筒兵，下雨般的爆炸手里剑令无数英雄尽折腰——噢，是摔手柄、砸机器。

崩溃的人设

青菜萝卜各有所爱，100个茱丽叶眼里有100个罗密欧。但有没有茱丽叶可以兼容下宋祖德，或者有没有罗密欧眼里容得下FRJJ或春哥，早先FC马赛克的时代看不清角色鼻子眼睛，玩家也不挑剔啥，自从看得清了就开始对人设挑眉毛挑鼻子，不单单是人长的好不好看，造型符不符合游戏也是大问题。

我们东方人看惯的是樱桃小口黛眉杏眼，而老外更钟情于野兽派。就拿著名的《上古卷轴IV》来说，这游戏里所有的女性NPC无一不是歪瓜裂枣，豹头熊目青面獠牙，与他们相比春哥真可算是天上极品。日本厂商一向非常注重人设，请著名画笔出手是惯用手段，不过偶也有弄巧成拙的时候。前段日子在Xbox 360上出的RPG大作《失落的奥德赛》，请来了《灌篮高手》的作者，大师级漫画家井上雄彦亲自执笔，原本是天作之合，可惜在3D化的时候不知怎么出了一点小小的差错，除了幼女Cooke的人设比较容易让人接受以外，紫菜头般怒发冲冠的女主角Seth Balmore，看起来有段“断背”倾向的Jansen Friedh等角色都显得过于另类了。服装、头饰和耳饰这些细节过于浓妆艳抹与印巴地区风格的人物脸型的组合，实在是有点标新立异了。谈不上美形，也跟粗犷不搭界，咱都不知道该用什么词汇怎么去形容本作的人设才合适了。特别是立体化后的主角Kaim那张长马脸更是让人啼笑皆非。


唉！我这么有型，为啥你们偏偏不喜欢

繁琐的系统

现在的游戏容量越来越大，系统也越来越复杂，特别是MMORPG，要没个十七八个特色系统还真不好意思跟人打招呼。为了飙显策划的智商和贯彻万事皆可生财的指导思想，把简简单单的一个功能硬是拉扯为庞然大物是常有的事，还美其名曰“目标细分”。

还是拿亲爱的《永恒之塔》来说事。《永恒之塔》的打造技能分为几类：武器制作、金属盔甲制作、布甲制作、饰品制作、料理制作、药品制作。但是所需要的原材料和辅助材料很多，过程也很繁杂，金钱、材料、采集熟练度、制作熟练度、提炼石、技能等级都会影响到结果。我们以一个普通的道具“13级薄皮靴”打造为例。前提是人物达到10级，已经到极乐世界的“名人殿堂”学习基本的打造技能。然后按部就班：

1，通过怪物掉落得到“薄生皮子”“最下级防具提炼石”，顺便采集奥德粉末。

2，回到“名人殿堂”的织机旁，学习部甲制作技能。

3，把“薄生皮子”制作成薄皮板，练习制作熟练度到10（需要购买下级皮革强化剂）。

4，学习薄皮靴制作图，查看需要材料。

5，进行制作。

可以看到，只是制作一个普通的道具，就有三种道具的限制，两种技能学习的限制，一种熟练度的限制。打造技能没有学自然是不能做，部甲制作技能也要另外学，还必须达到一定的熟练度才能制作成品，即使熟练度达标了还要另外买什么强化剂、制作图，那些材料的采集也是麻烦透顶，光“奥德粉末”这个材料就最好在贝尔特仑要塞的上空采集，而且必须先学会飞行才能到达，好容易学会了飞过去一看，这采集点还有熟练度限制。要说这都准备齐全了吧，得，背包/仓库实在太小装不了多少东西，掏钱扩展下先。

一个小小的道具制作就要如此兴师动众，可想而知那些神兵利器是多么来之不易了。还有《永恒之塔》那糟糕到家的交易系统，居然连个按条件搜索的功能都没有，找个东西要手动一页页翻——做不好就抄嘛，连抄WoW都抄成这样。当然了，像《永恒之塔》这样系统繁琐完全可以视为追求利益最大化的体现，由一个道具带动一个技能，由一个技能带动另一套系统，如此如此把玩家圈在一个不断消费的牢笼里。

除了人为复杂化以外，也有因为制作概念不同而显得天然呆的。

正是因为日趋繁琐的系统，现在才有人提出“简单快乐”，拿得起放得下，才能玩得开心。


因为这些日趋繁琐的系统，才有越来越多的人提出“简单快乐”

结尾

笔者以前的BOSS曾经教育过：玩家是小白。现在看来这根本就是大错特错。玩家不仅不白，而且他们的需要和要求是制作人们需要尤其重视的。一个完全以玩家需求为目标做出来的游戏，即便很可能不是一款出色的大作，但也大有机会成为一款赚钱的游戏，《征途》之流早已证明这个道理。但不把玩家当回事来做游戏，那就只能自取灭亡了。希望将来设计和玩家之间真的能达成精诚合作，让玩家不用再面对这些游戏设计中的“不能承受之重”吧！

动漫与游戏的完美交集
——《双星物语》世界观解析

■内蒙古 葬月飘零

2001年，FALCOM借助动漫的流行要素推出了一款充满清新可爱风格的ARPG：《双星物语》（ZWEI）。“ZWEI”是德语数字“2”的意思，也表示双，FALCOM取这个名字是为了贴合双主角设定，暗示需要两名角色共同完成游戏而不仅仅一个人就可以。

充满小孩子气的手绘场景、人物、怪兽，在FALCOM惯用的唯美干净的动画片式开场动画结束后出现，让人感觉非常清凉。被吐槽女皮皮洛强势欺负着的库布尔在一出场就扣上了伪姐控的帽子，处处顺着姐姐皮皮洛，处处贴心照顾着经常吐槽的皮皮洛，除了抱怨几声以外家务该干的还干，起床该叫的还得叫。而去年年末在PC平台上推出、今年年初在PSP平台上推出的续作《双星物语Ⅱ》的两位主角比起前作的两个可爱的“小屁孩”要成熟许多，一个是身为宝物猎人的拉古那，一个是身为吸血鬼千金的艾雯。当然他们也逃脱不了动漫流行要素的大势所趋，拉古那是背负沉痛过去并寻找妹妹的一个伪萝莉控、纯妹控身份的小正太；而艾雯更加的放肆，哥特式女仆装风格的礼服，萌死人不偿命的尖牙和双翅配合上动漫圈子里还算流行的吸血鬼身份，加上不通世事的坦荡气质以及女王般的身份，紫色过膝袜与裙子之间的“绝对领域”着实让宅男们、萝莉控们、制服控、MAID控、御姐控等等都可以猥琐地嘶吼着将身边的桌子掀翻。



《双星物语》的海报，明显的体现出其世界观



《双星物语Ⅱ》主角

从这一串长长的定语就足以看出，FALCOM有多么“邪恶”了吧？

两部作品中的四位主角在《双星物语Ⅱ》中有着比较复杂的交点，要深刻理解《双星物语》的世界观，就需要了解《双星物语》和《双星物语Ⅱ》中所发生的故事。前作和续作的故事是有一点点联系的，从发售相隔的漫长时间来看，《双星物语》的推出之时或许完全没有推出续作的意向，这使衔接两作略有困难，


《双星物语》通关画面，是否还记得打败魔王后的温馨？

但《双星物语Ⅱ》巧妙地解决了这个难题，同时也将玩家的思绪带回了之前听着风扇轻鸣，嗅着电脑因放电而产生的充满浪漫气息的臭氧，与皮皮洛冒险的那些个深夜里。

《双星物语》中的漂浮大陆——阿尔杰斯

500年前发生了席卷维兰世界的魔法大战，最后一战发生在阿尔杰斯，率领众恶魔的是六魔王之一的魔王维斯帕，而率领人类的则是圣骑士帕拉迪斯和圣女蒂阿拉。

天才魔法少女皮皮洛和库布尔生活在阿尔杰斯的布克村，这天在上完关于魔法大战的课之后发现神秘蒙面男带走了魔法神像，财迷皮皮洛因为当地富人普修凯的悬赏和库布尔的正义感而决定将神像找回，从而踏上了冒险旅程。一番历练之后，布克村的阿普利埃斯神殿被封住的门开启，二人从神殿进入天之回廊，在祭坛遇到了蒙面男。蒙面男对与库布尔崇拜圣骑士帕拉迪斯的行为发出了嘲笑，他说帕拉迪斯根本称不上是圣骑士，只不过是个连自己想要保护的人都保护不了的普通人而已。最后的真相是蒙面男就是圣骑士帕拉迪斯，为了从封印中解放而受苦的蒂阿拉而甘愿成为坏人的傀儡，并盗走神像开启封印。拿到最后的光明黑暗神像后，蒂阿拉在塞尔弗废墟开启了幻之大地的通路，皮皮洛和库布尔进入其中并消灭了已经复活的魔王维斯帕。

《双星物语》大地图——浮游大陆阿尔杰斯



《双星物语》布克村的完整地图，还记得湖里充满可爱感的厌恶扔垃圾的精灵吗？

主线剧情如童话般简单，主角消灭大魔王的童话故事。人物也很简单，皮皮洛爱吐槽，库布尔爱讲冷笑话。在500年前的魔法大战结束后，圣女蒂阿拉以自己的身体作为封印封住魔王。骑士帕拉迪斯为了拯救圣女蒂阿拉而为复活魔王助力，最后救出圣女蒂阿拉、复活了魔王之后为弥补错误单挑魔王，却以失败告终。宝物猎人双人组的特姆和纳塔莉娅等等任务目的都很单一，从人物性格来看不及《双星物语Ⅱ》中的复杂。但在世界观的细节设定上却没有偷懒，在游戏的耐玩度大大提高的同时也让阿尔杰斯这块漂浮大陆显得更加清晰真实。



爱讲冷笑话冷死人不偿命的库布尔



经常揭穿库布尔的吐槽女皮皮洛

《双星物语Ⅱ》中的漂浮大陆——伊尔巴特

500年前的魔法大战最后以魔王被封印而告终，但魔法也渐渐没落。随着魔法的没落，连接各个漂浮大陆的魔法传送门也逐渐消失，人们只能另辟蹊径，于是代表科技的飞行器随之出现。而后作为唯一连接各个漂浮大陆的工具广泛被各个漂浮大陆所使用，人们利用飞机在各个漂浮大陆之间交换物品、运送货物，宝物猎人也借助飞机来往各个漂浮大陆。

《双星物语Ⅱ》就是发生在与前作同一世界的另一块漂浮大陆——伊尔巴特上的故事。故事很简单，但人物的关系和目的却不同，隶属于宝物猎人的拉古那在运输货物时卷入了伊尔巴特的一场浩劫之中，拉古那发现袭击者之一竟然是自己认为已经死去的妹妹米娅。拉古那决定一探究竟，由于救了自己性命的少女艾雯似乎也在与疑似妹妹的人为敌，于是顺理成章二人达成一致共同出击，最终击败了魔王救出妹妹，同时也解开了米娅封闭的心。

游戏中拉古那的目的只为救出米娅，如果不是为了救出米娅，他可能根本不会去想击败魔王的问题。由此看出拉古那的责任心也不是很强，处于自我的状态，即一切行为的驱动力都是以自己和自己身边的人、自己在乎的事物为准则，一切以自己为中心。从这一点上看拉古那的层次还不如前作的库布尔，起码前作的库布尔有圣骑士帕拉迪斯的精神支持为自己的信仰与理想而行动。但拉古那较库



艾雯的人设很有意思，怎样的宅男都可以找到自己的兴奋点



露是艾雯的小小跟屁虫，拉古那的出现却剥夺了露的这个小小权力

布尔更加真实、更加贴近玩家，容易引起共鸣——自我状态虽然自私，但超我状态则不太现实。游戏中拉古那常喊的一句话就是〝米娅，一定救你出来！〞，而不是〝公主，一定帮你夺回城堡！〞，事实上后一句话在拉古那口中根本就没有出现过。拉古那与米娅每次见面，一直到最后的结尾都暴露了拉古那是妹控的本质。更加有意思的是，若干年前米娅和拉古那小时候出去玩、给米娅留下心理阴影的事件中可以看出米娅竟然是不折不扣的哥控，而妹控和哥控是兄妹的设定更是让人喷饭——两人都从对方得到心理满足，二者互补，真是邪恶得可以！更加邪恶的是，上文提及的心理阴影则是造成毁灭世界威胁的一个因素。可以看出，FALCOM力图吸引更多的动漫迷，而不是单纯的游戏迷来玩《双星物语》。

从游戏中可以看出艾雯的人设是非常讨巧、非常有意思的。首先说说衣着和装扮。哥特式女仆风的裙子，紫色过膝袜配合裙子的绝对领域，黑色的翅膀和尖牙，蓝色的头发上的两个有着略微邪恶意味的头饰，暗示着吸血鬼的身份。把这些组合到一个柔体清音的萝莉身上足以让一部分宅男找到自己的恶趣味。再来说性格和气质，由于居住深宫大院所以不通世事的设定让艾雯很纯，也可以轻易地被卷入并不高明的阴谋之中。吸血鬼千金的身份本来让艾雯的地位一下子变得很高，高得让人难以接近，但不谙世事的个性一下子又让她平易近人，这又让剩下的那一部分宅男们找到了自己的兴趣点。而早在父辈就已经是家庭纠纷的矛盾在艾雯与叔父间就上升到了亲戚纠纷，而后魔族的家庭纠纷就上升到了毁灭世界的不可调和的尖锐矛盾层面上，而夺回城堡也变得顺理成章。同样，这些组合也会让有着各种正常恶趣味的动漫迷们得到心理满足。而这两方面的组合几乎可以俘获所有宅男们的心，真是一个万金油的人设。借助这样的人设，借助艾雯的故事来了解伊尔巴特大陆的世界观，是游戏最成功的地方。



《双星物语 II》最终Boss路西昂



这里的剧情很牵强



从昂脚上的水蜘蛛就可以知道她是忍者，不过，水蜘蛛是忍者水上飞的道具，真的可以用来滑雪吗？

配角奥蒂莎个性很丰满，笔墨不多但让人印象深刻。人狼族的宝物猎人奥蒂莎为了让人狼族战士的亡魂安歇而被卷入阴谋，最终完成自己的意志，解放灵魂的同时也与主角们统一了战线。同时也暗示了维兰世界除了有人类、四大精灵和吸血鬼之外还有人狼族这一种族，奥蒂莎的故事也为以后的作品打下伏笔，今后某一代作品中再出现人狼，就不至于让玩家感到仓促和不适。昂和拉莱拉是救场的花瓶角色，他们的剧情设定有些比较合理，如邀请拉古那去星峰并恢复拉古那的信心；但有些地方却显得牵强，比如在暗金森林中的Boss战前，用草草的对话来交代昂救出了拉莱拉和露，并带来了武器，因此被抓而且手无缚鸡之力的主角们可以和Boss战斗，类似的剧情就显得牵强和仓促。反派们的设定很完美，身世交代很清楚。蒙布兰是被施魔法的猫，加鲁德则是已死去后被复活的狼人战士，特米尔多鲁则是为复活金色魔王的魔族。从另一个角度来说，剧情就是一个有着雄心壮志去复活魔王的人，利用米娅小小的一个心理阴影和艾雯的家庭矛盾，将其演变为毁灭世界的巨大矛盾。虽然这么看来很不可思议，但FALCOM却做到了自圆其说，当然也不免有些瑕疵。或许是在赶工吧，最后的结尾略显仓促，这是最让人扼腕叹息的地方。

性别备受争议的昂其实是女生，FALCOM也未能免动漫“雌雄不辨”之俗

《双星物语》的世界观

《双星物语 II》的世界观是以《双星物语》为基础扩展开来的，而《双星物语 II》也补充了《双星物语》的世界观，可谓二者相辅相成。结合两代作品，我们可以知道《双星物语》系列目前的世界观是这样的：

名为维兰的世界是由很多大小不一的浮游岛与浮游大陆组成的魔法世界。据传说是由双胞胎女神——光之女神爱普瑞斯与暗之女神埃斯比纳所创造的。维兰世界在500年前发生了魔法大战，背叛女神的六位恶魔挑起了战争。经历漫长的战事之后，整个维兰世界几乎遭到毁灭。当时统治神圣王国的瓦伦斯家族召集起了人类、精灵与龙族，终于合力打倒了六魔王。而500年之后，被封印的浮游大陆阿尔杰斯上的魔王维斯帕被复活，库布尔和皮皮洛利用四种精灵看守的魔法宝玉组合成了虹之宝玉，虹之宝玉消灭了解开封印的魔王。而平息此事的二人乘飞机带着虹之宝玉来到伊尔巴特，虹之宝玉却丢失了。此时拉古那坠机并和艾雯成为伙伴夺回被不明组织夺走的城堡。皮皮洛和库布尔二人来到奥鲁特水之神殿寻找线索，四人相遇。在艾雯收集完丢失的魔法、夺回被自己叔父扎哈鲁夺走的城堡，并来到城堡礼拜堂见到自己的叔父后之后真相大


背负着悲剧的米娅眼中充满了没落和无奈，让人对米娅的决定感到愤怒但又对无奈做出这样选择的米娅给予同情

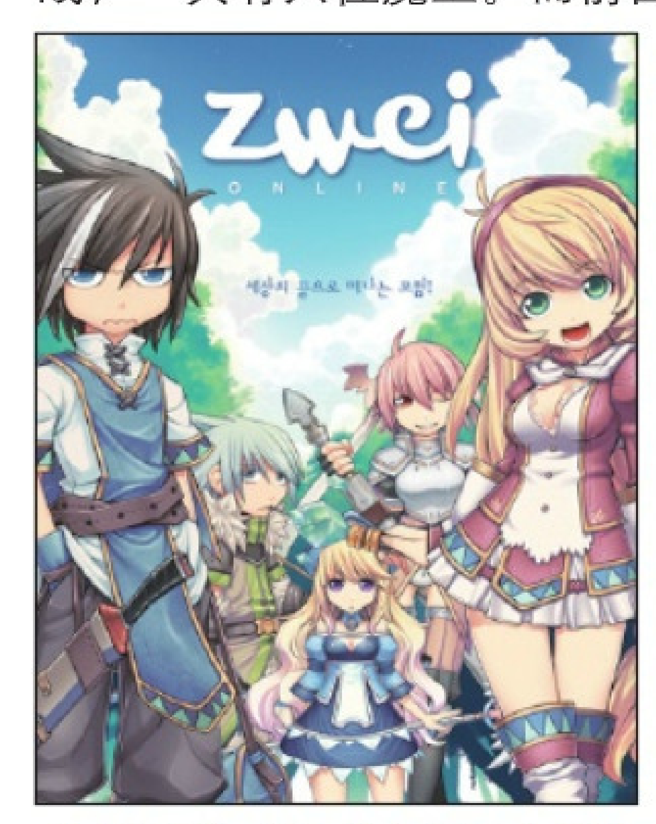
白。虹之宝玉是用来开启异界大门的钥匙，扎哈鲁手下的特尔米多鲁利用了扎哈鲁来复活金色魔王，拉古那的妹妹米娅，也是金色魔王的转世的米娅不愿意与金色魔王力量融合，但最后螺旋要塞的力量还是使魔王复活了。随后在拉古那和艾雯的努力下消灭了复活的魔王路西昂。维兰世界重归平静。

展望

《双星物语Ⅱ》衔接《双星物语》和未来的《双星物语Ⅲ》，起着承上启下的重要作用。所以《双星物语Ⅱ》以《双星物语》的世界观为基础，又为《双星物语Ⅲ》的世界观打基础，处于这样一个中间地带。好在《双星物语Ⅱ》没有让玩家和FALCOM失望，既借助沦为NPC的前作主角勾起玩家的回忆，救起时隔7年、早已没有生命力的《双星物语》，又开篇出新引出新作。对于是否玩过前作的玩家来说都没有太大影响的剧情也预示着《双星物语》或许要走《新英雄传说》（ED系列）系列的路子：先来个像卡卡布三部曲一样的双星三部曲，然后像“空之轨迹”一般让开新篇后再分段发售，走让玩家煎熬的邪恶套路。在三部曲中建立好品牌优势，然后借助系列的名气继续开新篇来引出新故事，打造另一个经典品牌。不要忘了这个故事中共有六位魔王，到目前为止仅仅出场了两位。或许《双星物语》系列会继续发扬前作风格，一部消灭一个魔王，出完6部最后来个总集合，以第7代来终结《双星物语》系列，使之成为完整的史诗级经典日式RPG系列。

《双星物语Ⅲ》遥遥无期的时候，我们不妨借助前面两作的故事和世界观，再综合一些动漫常识来预言一下新作的故事，也是很有乐子的一件事。

初代作品在开头修女为主角们上课时就已经告诉我们，500年前发生了大战，一共有六位魔王。而前面两部作品已经干掉了两个魔王，还有四位魔王没有露脸呢。所以主线剧情应该和前面一样，主角卷入一场“坏人”酝酿已久的单纯到童话般的阴谋当中而后击败Boss，而“坏人”也不是真正的坏人，只是与大众解决办法不同、走另类路线的耿直且极端的家伙，其目的和初衷是好的，但解决问题的办法不为大众所接受而已。Boss应该可以肯定的说是另一个魔王。剧情应该是和前作一样的单纯：男女主角因为某原因卷入某事件然后最终走上击败魔王的道路上来，结识各个关键人物后与魔王展开最后一战。



进入韩国的《双星物语OL》告诉我们双星也没有逃脱ONLINE的魔爪，不过对于好这口的玩家来说却是一个好消息

世界观也很明确了，从《双星物语》和《双星物语Ⅱ》以及ED6的世界观就可以看出，魔法加科技是现今FALCOM最常用的世界观设定，必定是另一块漂浮大陆所发生的故事。大陆上的魔法分为水、火、地、风、光、暗六系，因为500年前的魔法大战虽然封印了六位魔王，但连接各个漂浮大陆的传送门也随着魔法的没落而消失，大陆上仅有飞机作为交通工具。这也限制各个漂浮大陆之间的信息交换，或许《双星物语Ⅲ》会拿这一点做文章，以此来连接阴谋，或者也有可能让主角在各个漂浮大陆间来往也说不定。在《双星物语》中居住着精灵，在《双星物语Ⅱ》中则居住着吸血鬼，并且也有人狼的登场，所以续作说不定会发生在奥蒂莎所居住有人狼生活着的漂浮大陆。



有爱而温馨的画面在游戏中也是可以见到的



FALCOM游戏的Q版人物，你能数出几个？

依据《双星物语Ⅱ》的主角来看，《双星物语Ⅲ》的主角未必就是这块大陆上的人，或许是别的漂浮大陆上的人。而且可以确定一定是清新可爱的风格，男女主角的设定估计也会按照届时动漫圈子里流行的要素而定。希望那时候不要流行猥琐大叔，各位玩家拿到游戏看到男主角竟然是毛腿的猥琐大叔，只怕会感到五雷轰顶般的雷人感觉。而吃料理升级、食物交换系统、怪物资料、NPC资料宠物系统、可重新挑战Boss、通过繁复的交换来获得终极武器等要素应该全部会被继承并发扬。而且也会加入一些全新的点子在里面，比如2代加入了猥琐健美操、如果《双星物语》的第1代是开篇，第2代是继承并发扬的话，那么第3代的任务则是巩固和推广，虽然这个担子比继承和发扬更加困难，但FALCOM应该不会让我们失望。

结语

《双星物语》系列没有“伊苏”系列那复杂的机关，也没有“空轨”系列复杂的剧情，有的只是唯美可爱而带有孩子气的童话故事中主角和大魔王之间的矛盾，有的只是漂亮干净的画面，配合清新可爱的小怪和简单却不失创意的迷宫中的冒险，有的只是单纯的人们、单纯的生活中点点滴滴的亲情、友情。单纯的故事和可爱的角色在维兰世界上的漂浮大陆这个舞台上翩翩起舞，主角历经冒险后打到魔王，这就是《双星物语》系列外在的风格和精髓，而内涵则是赞美并发扬人类美好的品质和感情，《双星物语》借助圣骑士和圣女、皮皮洛和库布尔与四大精灵等等着重赞美了友情，《双星物语Ⅱ》借助拉古那和米娅与艾雯和扎哈鲁赞美了亲情。让我们祝愿《双星物语》系列能继续走下去，并且可以越走越好，越走越远。P

COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3
UPRISING

从开局看战法
——《红色警戒3》三方打法浅析

上海 天才即是如此

时光如流水，《红色警戒3》自2008年7月底开放Beta测试到正式版上市以来，不知不觉一年已经过去。“红警3”中革新的采矿方式，有效避免了老红警暴力经济加坦克大战的单调玩法，加之一年以来，EA不断发布新补丁来调整游戏平衡性，游戏中各阵营的打法在变化中趋于成熟。苏联陆军强势，盟军空军强势，帝国海军强势的这种定位已再无争议，但EA这种过于感性的定位也在一定程度上导致了游戏平衡性更难于调校。我们今天就抛开EA的诸多成功与失败不谈，仅仅从游戏本身出发，简单分析一下“红警3”中三个阵营的开局与打法。

（下文中所有的打法介绍都以$10 000无随机宝箱开局为标准）

苏联分析

通红的背景色与激昂的苏维埃进行曲，让苏联人气直线上升；扩张与稳扎稳打并存也让苏联充满王者的霸气，不过苏联其实是个容易上手却难以精通的阵营。陆军虽然强势，但重工厂2000块的价格却又无形中削弱了苏联的优势（机场、船坞只要1000块）。从建筑上来说，苏联独有的压碎起重机使苏联的建造方式更加灵活，故苏联的开局方式分为起重开局和非起重开局两大类。

起重开局是“红警3”自Beta测试以来一直经久不衰的打法。其建造顺序为：起重机→小电站（起重建造）→兵营（基地建造）→矿Ⅰ（起重建造）→矿Ⅱ（基地建造）→大电站（起重建造、断电）→基地车收起来出去开矿Ⅲ→机场（起重建造）……这个开局的特点是前期十分被动和脆弱，所以前期侦察工作十分重要。有效的侦察可以让你在敌人到来之前，利用你十分有限的资源做好最大化的抵抗准备，兵营出熊、出防空兵，矿区造围墙、建炮台……这种开局由于起重机建的早，基地车可以很早就出去乱跑（但要小心恐怖机器人）。双线建造花钱快开矿也快，但起重机的核心作用也很突出，所以在多矿暴力经济成型前，家中的防守起重机是个重点。中后期经济成型，打法就比较随意了，唯一要注意的一点，就是如何把经济转化为兵力，如何在扩张、升级科技和进攻之间保持平


苏联起重机开局，基地车快速跑矿

衡。五矿六矿之后，在你的经济占绝对优势的情况下，你用1.5个战斗单位换取对方1个战斗单位，你依然能赢。除此之外，在不同的情况下，起重开局也有很多种的变化——如果前期防守不利，或想直接快速爆发，可以卖掉基地套现；或者想打陆战的话，可以三矿后建重工厂，然后再建大电站等等，这里不再赘述。




无论恐怖机器人或是镰刀，都能极大地影响对方采矿

由于起重开局被太多人用得太久，很多玩家已对其免疫，尤其是在1v1的小型地图上，已产生了与之针锋相对的打法，所以现在常规的兵营开局打法被苏联玩家越来越多使用起来。其建造顺序为：兵营→小电站→矿Ⅰ→矿Ⅱ→大电站→重工厂→基地车跑位，矿Ⅲ……这个开局的特点就是“没有特点”。虽没有什么爆发之处，但也没什么弱点。兵营建好之后出三熊加一工程师去占油井，然后根据局势酌情出适当比例的“熊+防空兵+动员兵”稳住战线。重工厂建好之后，铁锤坦克与前面的步兵团汇合继续蚕食掉对方的基地，若对方空军较多，则补牛蛙；若对方陆军多则补恐怖机器人。建筑方面也不要停滞，开矿或建作战实验室，而后推平对方基地。

另外，苏联还有两种前期爆发力较强的开局——速重工与双兵营。速重工的建法为：小电站→矿Ⅰ→重工厂→矿Ⅱ→大电站→基地车跑位，矿Ⅲ→机场或船坞……重工建好后造两个恐怖机器人（酌情定或者钻），然后镰刀跳入有围墙的矿区，如果对方有空军，则出牛蛙。这种开局是以骚扰和打击对方经济为直接目的的，时机把握得好，有可能让对方经济直接停滞。当然，这个开局的弱点也很明显：开始没有很好的经济，一旦骚扰失败，发展将会落后，而且对各种偷袭都没有办法。

相较速重工对对方经济针对性极强的压制，双兵营开局则是对敌人整体性的全局性压制：兵营Ⅰ→兵营Ⅱ→小电站→矿Ⅰ→矿Ⅱ→小电站→重工厂→基地车跑位，矿Ⅲ→大电站→机场或船坞……大电站建好后，出少量的磁暴步兵用好了也是个亮点。这种快速打法对于疏于防守的苏联盟军是致命的，当然，对帝国不推荐使用。



双刃载防空兵偷袭也很犀利



无畏级战舰最后做决定性打击

起重机对于苏联是十分重要的建筑，所以即便是非起重机开局，中后期经济允许的条件下也需要补一个起重机。中期除了双刃+防空兵空投（或加铁锤天启）、牛蛙人间大炮、镰刀跳矿这三种骚扰之外也无其他太好的办法。如用铁锤推进，则尽量打掉对方的关键性建筑。游戏一旦进入后期，对对方进行决定性打击的单位

苏联作战TIPS：

1、对于房子较多的地图，机密协议走毒素空袭那条线。毒素空袭清建筑很好用，也可以扔到矿区去磨矿车的血。

2、对盟军的话，磁力卫星在维和回航的时候使用，有意想不到的好效果。

3、作战实验室被间谍入侵，所有三级科技单位都会定住，基洛夫会立刻坠毁。

4、敌人干掉你的矿场，矿车有三个选择：①探路；②回收；③把矿车开到敌人的矿区，开壳停住，和敌人的矿车聊天。

5、你至少要有7个以上的防空兵才能对维护者战机产生威胁。

6、防空兵的磁性地雷，要注意间隔与延迟。扔一下跑一下，可以躲避车辆碾压。炸建筑最后一下扔完赶快跑，免得被炸出来的维和步兵或者帝国武士给枪毙。

7、牛蛙可移动开火，防空的时候一定要多用追打。

8、如果是大部队推进，天启还是直接压比较好。但如果要摧残建筑，还是用鱼叉方便。

9、基地车用得好，其实是一辆超级天启，尤其配上蜘蛛的静止光线。

10、双刃直升机空投应顺着地图边缘，迂回到对方基地后方（或者兵力较少的地方）成功率更高，这里突出了前期侦察的作用。

11、对战帝国，机场一定要先出米格再出双刃。对于基地和每一个分矿，都要画地为牢，防地防空。当然，对战帝国时过多扩张没有意义，要积极进攻骚扰，否则幕府一出，谁与争锋。

12、磁暴快艇水中放电可解除其本身及放电范围内同伴的恐怖机器人感染。若在陆地上被感染，可用磁力卫星解除，当然磁力卫星的级别要比你坦克的级别低，否则连着坦克一起吸上去。

13、用阿库拉潜艇攻击海里炮台（当然是在炮台射程之外），阿库拉调头前行时按S停止，按F发射鱼雷。

14、阿库拉海战很猛，但瞄准很慢，遇到恐怖机器人这种高速单位会很窘，所以造一些磁暴快艇也是必要的。

15、阿库拉用S键停止攻击潜入水底可躲避一些攻击（如水翼船的干扰波），但使用时要注意延迟。

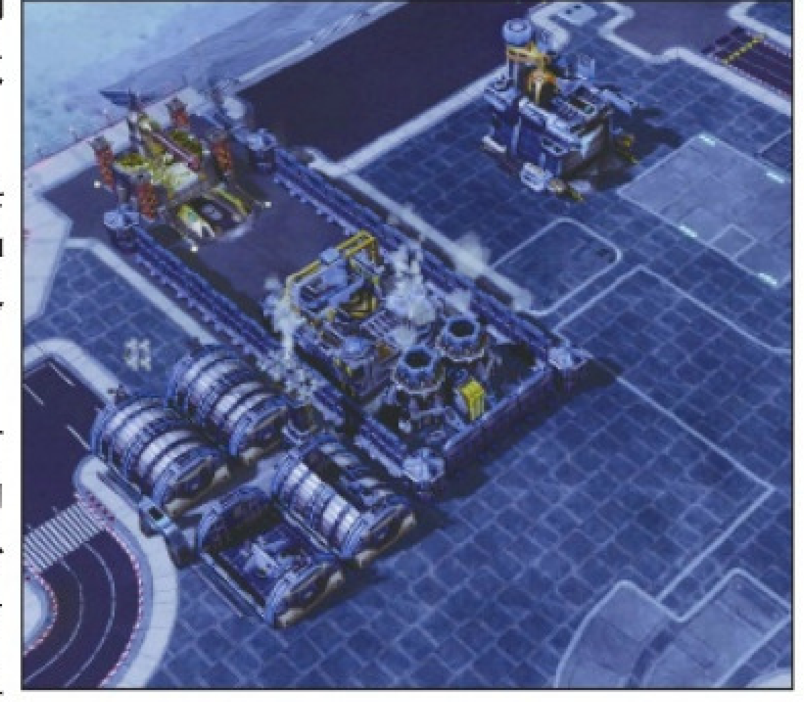
通常是无畏级战舰。如果决心地面推进，则以V4火箭车加娜塔沙为核心。另外，无论海上还是地面推进、无论是少量兵试探性进攻还是最后大决战，都可以带上基地车，进攻的同时在对方家门口建磁暴线圈、防空炮、甚至兵营船坞——熟练运用苏联双线建造的优势，可以让你的进攻如虎添翼。甚至基地车可以在对方家门口展开，起重机放一个塔，基地车再收起来跑。塔一旦建成，对手可不会只有一点头痛。


苏联塔攻甚至不需要太多兵的配合

盟军分析

空军强势的盟军，不仅空中作战单位实力强劲，机场也只需要一个电站的前提即可建造。早期可部署的机场给盟军的高机动性作战带来了许多方便与变化。经典的老红警建造模式让盟军的防御塔建造位置具有不可预见性，无论进攻或是防御时使用都有出其不意的打击效果，相比苏联的扩张性打法，盟军更注重多兵种的配合和组合技能的使用。多变的兵种与技能组合加之小股高机动性部队的偷袭，就是要逼着对手跟着盟军的思路打。

盟军开局变化的核心并不是一环扣一环的建筑顺序，而是取决于想用什么样的兵种给对手以打击。盟军的指挥官从开始第一个建筑、第一个点击就要决定打法与战术，这也是盟军在战争主动权的掌握上最明显的表现。


盟军速机场开局

机场开局是盟军最大化利用空中优势的一种开局办法，其建造方法为：电站→机场→矿Ⅰ→矿Ⅱ→兵营→基地车跑位，矿Ⅲ……机场造好后先造一架维护者战机，飞往敌人基地，视情况补第二、第三架维护者或者补阿波罗战机对空。而后对对方基地不停轰炸，对方如有少量防空单位的话可以先炸掉防空单位，如防空单位没有威胁，则去炸关键性的建筑或炸矿车。苏军的起重开局就是被这种开局虐待的对象之一，对起重机的轮番轰炸可以让苏联的起重开局胎死腹中。且盟军的机场本身带有修复功能，飞机只要不被击落都可以被修至满血。随后的发展可以视情况出二机场或者重工厂，地面和空中配合推进。当然如果对操作有信心，可以连兵营都不建，只建第二、三机场，用纯空军炸死对方。不过这种纯空军打法一旦被克，想翻盘就很难了。


双兵营维和步兵海推进

盟军除了空军有优势之外，地面上的步兵也是一个亮点。维和步兵不仅近身攻击力高，举盾状态下甚至连双刃的火箭弹都可以抵抗半天（这盾应该用在坦克上）。导弹兵对空中与地面的机械部队攻击力不俗，红外瞄准后的连射对建筑伤害也很高。故前期双兵营暴兵也是一种很强势的打法，尤其是在盟军内战时用，使用得更为频繁。具体建造方法为：兵营Ⅰ→兵营Ⅱ→电站→矿Ⅰ→矿Ⅱ……兵营出大量维和步兵，少量狗与导弹兵。与苏联双兵营思路不同的是，苏联双兵营前期压住敌人是为了自己后方的扩张和科技发展，而盟军双兵营暴兵则是为了一波进攻直接消灭敌人。所以有一定数量步兵以后，基地车也收起来与步兵一起向对方基地进发。一来可以碾压对方步兵甚至低级坦克，二来在敌人基地展开建造炮台与步兵联合进攻。最坏的情况是，如果久攻不下还可以在敌人基地旁边找个矿建上然后再发展空军。


标枪导弹兵后方突袭

以上两种打法都是前期侵略性较强的打法，相较之下，盟军的常规打法则是单兵营开局，且有两种变化：常见的一种普通打法是先兵营，而后建机场，飞机与步兵相辅相成组合推进。其方法为：兵营→电站→机场→矿Ⅰ→矿Ⅱ→基地车再建机场或跑位建矿Ⅲ……这里第一个机场也可以视情况在两矿之间或之后建设，打到后期也可以适当出一定陆军。另一种变化则是利用激流的机动性偷袭骚扰：兵营→电站→矿Ⅰ→船坞→矿Ⅱ→基地车建机场或跑位建矿Ⅲ……侦察并占油井后，训练3名左右的导弹兵并生产3个激流ACV。ACV载着导弹兵，直线或者绕后路去敌人家里偷袭。这里


速冷冻扼杀对方经济

生产3个激流的原因在于3个激流正好可以秒杀熊，用船坞造激流却不用重工造的原因是：重工需要2000块，且盟军二级科技的坦克部队不占优势，中期发展不利；而船坞只需要1000块，即便暂不发展海军，其资金占用也相对较少，或是卖掉损失的钱也少。3个激流开到对方家里以后，导弹兵下车开红外线打击关键建筑，激流攻击对方步兵，但也不要离导弹兵太远。这样导弹兵有危险的话可以立即上车快速转移。后方家中造机场还是飞机与步兵组合推进。

最后要介绍的是近来盟军十分流行的冷冻打法。单位或建筑无论原来有多少血，只要被完全冻住的皆可秒杀，这就是冷冻直升机的强大之处。最快速冷冻打法的建造顺序为：电站→机场→矿Ⅰ→基地升级二级科技……机场造好后生产一架维护者轰炸机加一架阿波罗。阿波罗主要用作空中掩护后期酌情补充，维护者轰炸机则等待冷冻直升机的出现。基地二级科技升级好后，立刻生产冷冻直升机飞向对方基地，首要目标就是冻矿车，冻结之后维护者秒杀。冷冻开局对于苏联的起重机开局与帝国的3矿开局效果不错，但是一旦被压制也是很难翻盘的，颇有一种不成功便成仁的

意味。也是因为这种打法风险较大，渐渐的这种开局便与常规打法相结合，发展成了一种非典型性的，冷冻直升机与地面高机动性的多功能步兵战车相结合的打法。这里就不再详析了。

总体来讲，空军对于盟军的重要性不亚于起重机对于苏联的重要性，所以每种开局无论早晚都会有飞机出场。但相比之下，盟军的经济优势不如苏联明显，对每一个建筑每一个单位都要精打细算。至于进攻，盟军组合多种多样，三言两语难以描述。也正是因为这些多样化的组合，盟军的指挥官思路要永远走在对手前面（也可从开局看出盟军进攻、突击性是很强的）。游戏打到后期，幻影坦克、雅典娜大炮、谭雅、航母、驱逐舰、世纪轰炸机，每个单位都是进攻的利器，它们的技能也能让进攻事半功倍。所以盟军要做的就是控制战局，一旦盟军被对方拖着打的话，那后果肯定不堪设想。

盟军作战TIPS：

1、鉴于盟军空军的重要性，无论哪种开局都要或早或晚地在机密协议中升级高级航空器。

2、时空裂痕技能在恢复之后，敌方单位有段时间能被攻击，但是自己不能动。借助这个时机打击敌人的效果很好。

3、把重工厂或机场建在矿边，其修复功能可有效地保护矿车不被恐怖机器人感染。

4、间谍与多功能步兵车组合的结果是狙击车，打小兵很爽，也可杀恐怖机器人。

5、谭雅炸帝国建筑物一定小心出来的那些武士，会拔刀秒杀谭雅。

6、矿车在必要的时候也能拿出来碾压，发现恐怖机器人也可以立刻就近展开，之后再卖掉。

7、守护者坦克群中记得把一个坦克开激光，这样效率增加很多。

8、雅典娜大炮轮流开护盾是很好的保护，能保护部队免遭类似V4的打击。

9、维护者轰炸机炸VX的时候记得在旁边带上阿波罗。

10、维护者轰炸机如会分弹操作那将是十分美妙的（攻击瞬间按S，重复操作，可以分3次投弹，杀多个小兵或杀血少的坦克），当然不会也不用强求，完成轰炸任务是最主要的，不必在太过细节的操作上浪费太多时间。

11、因为世纪轰炸机的F技能是空投，所以停放世纪轰炸机的机场最好编号，以便收回机群。

12、海豚的F技能不是摆设，用好了能活得更长。

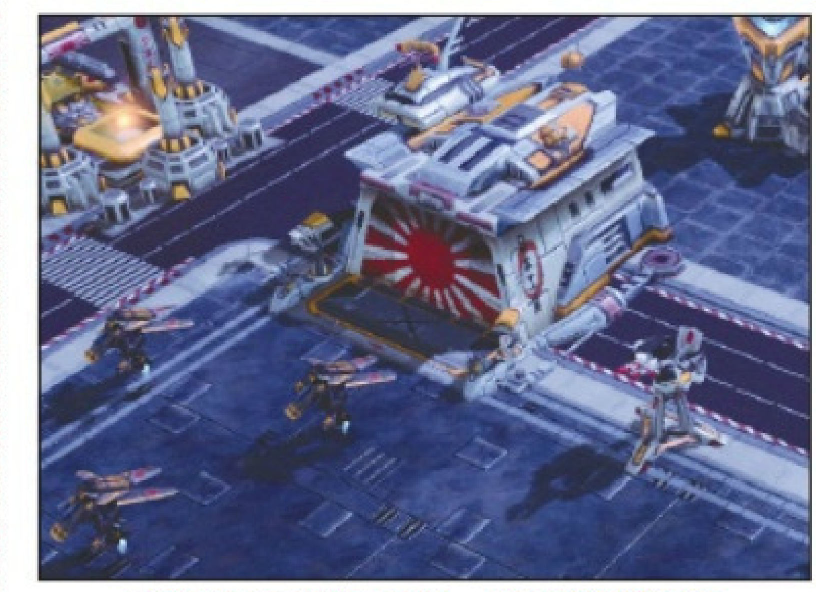
13、航空母舰的EMP振荡波技能一定要打提前量，这样才会发挥最佳效果。

14、水翼船应该先行用干扰模式干扰那些危险目标，例如磁暴线圈。

15、假如你的经济充足，造一个超时空传送仪。它不仅能传送自己人，还能把对手的单位扔到他们不该去的地方，比如把幕府战舰扔到陆上来——这往往能起到扭转乾坤的作用。

帝国分析

旭日帝国的出现是《红色警戒3》一大亮点。抛弃了以往苏盟争霸的局面，通过时空扭曲出现的旭日帝国带给玩家的是截然不同的感觉。与苏盟的建造方式不同，帝国的建筑都是以“核心”的形态建造完成的，核心本身的建造速度相当快，但展开需要花时间；核心两栖的特性亦使得其建筑的摆放位置充满创意——比如开分矿是直接让小核心跑出去就行了；前期需要占领油井，也可以造个兵营核心奔赴前方展开；甚至你可以在一个阴暗的角落里丢个电站或者电脑主机来提升科技。不过，核心本身也是相当脆弱的，分矿的时候要是一不小心被发现，基本就悲剧了。当然，帝国的“新”不止体现在其建筑方式上。它的单位是最少的，没有机场，但很多装甲单位都具有“变形”的能力，上天入地非常灵活。这也就是为什么明明帝国的战术打法较少，很容易预料，但仍然能让人感觉棘手的原因。可以说，帝国集苏军的经济优势与盟军的灵活性于一体，是一个玩好了以后潜力无穷的阵营。



帝国重工旁边立塔，防阿波罗压制

对于帝国来说，重工厂同时发挥着“工厂+机场”的作用，所以帝国的开局相对变化较少。除此之外，因为天狗对于帝国的核心作用，基本几种打法都是围绕着天狗展开的，要变化的只是其他兵种的搭配。所以帝国最常规也是最保守的开局是单兵营机械工厂开局，其建造方法为：电站→电站→道场核心→矿Ⅰ→矿Ⅱ→工厂核心……这种开局，针对不同的对手，应适当调整兵营的建造时机，比如帝国内战的时候，兵营应该在第一个电站之后出。对于苏联，尤其是起重开局的苏联，则先双电站没有问题。工厂造好后可以选择迅雷载坦克杀手去骚扰或是两三天狗骚扰（如天狗能骚扰到海矿更好），而随后中期开始爆发，天狗成型，可配合VX或者海啸进攻，如再能完全拿下制空权，基本再无悬念。



天狗加坦克杀手，初期的最佳组合

此外，前期利用核心的移动速度优势，三兵营快速抢占油井，也是一种经典打法：电站→道场核心→道场核心→道场核心→矿Ⅰ→矿Ⅱ→矿Ⅲ或工厂核心……这种开局，一个兵营在家中展开，先出蜻蜓侦察并出适量的帝国武士与坦克杀手伺机骚扰（抢对方基地附近的房子也可）。另外两个兵营核心直奔油井，一个展开，一个待机——待机的作用主要是防止兵营被对方熊或狗封住。当然，如果你对自己的微操有信心，两个核心各去占一个油井也可

以。随后有了一定的经济基础，便可继续出天狗或升了二级工厂出VX和海啸坦克。在这种三兵营开局的基础上还有一种速百合子的打法：那就是外出两兵营前置，直接压到对方基地里；自己家中兵营连升两级，主基地出电脑主机核心，训练百合子。当一个迅雷运兵车开到对方家中，对方以为会出来坦克杀手，谁知却出来一个百合子，对手心理防线瓦解的速度可想而知。但这种打法一旦被侦察，很容易反制——只要在关键路口立塔即可解，所以这种战法需慎用。

最后一种帝国也有一种经济型的三矿开局：电站→电站→道场核心→矿Ⅰ→矿Ⅱ→矿Ⅲ→……利用核心的机动性，初期以最快的速度开出三个矿来。但这种开局的风险性也是非常大的，如同苏联的起重开局，前期兵力十分薄弱打起来十分被动。但经济体系一旦成型，基本就比较随意了。但比起苏联，帝国不可能像苏联那样在危急时刻卖掉基地来防守——帝国可没有起重机，所以这种打法更具有危险性。如果不巧对手又用的是前期速塔攻的打法，那差不多可以直接退出了。

相对苏联与盟军而言，帝国的开局及打法思路变化较少，初期对兵营数量的控制也不用如此一板一眼，三兵营可实现单兵营的功能，单兵营直接出去占油井也可走三兵营的套路。但帝国对于单位的灵活运用（空地形态变化）要求极高。无论哪种开局，天狗都有100%的出镜率，前中期天狗配坦克杀手，中期天狗配VX或海啸，中后期在天狗、VX、海啸及坦克杀手的掩护下，出幕府战舰。帝国海军极强，海军舰队一旦成型，基本胜负已定了。但说到为什么帝国海军强却没有船坞开局的打法，只能说是幕府战舰对科技要求太高，出得太慢，前期基本无法成型，只有等到中后期战局较好时或者说是在对方不易发现的某个角落里偷偷的出。前期就只能靠海陆空通吃的天狗挑大梁，所以使用天狗的基本功一定要扎实，再配以其他兵种，才能发挥帝国的最大优势。如果条件过于苛刻无法出幕府也不用过于强求，帝国天狗、VX、海啸（俗称机械化推进）的组合使用好了，一样威力很强大。另外值得一提的是，帝国的坦克杀手是初级步兵里打建筑和坦克最快的单位，两三个坦克杀手看起来不起眼，用好了就是画龙点睛之笔。


道场核心利用其机动性快速占领油井


帝国海军一旦成型，将十分恐怖


天狗是帝国的核心兵种

帝国作战TIPS：

1、光荣自爆是个非常邪恶的机密协议，你的机械化部队快死的时候，一定要记得往对方的兵或建筑上靠。

2、如果考虑大量使用打击者VX，那么高级导弹发射器的这个协议也要升。

3、无人机保护技能也是个实用的技能，攻击之前别忘了“带上套，更安全”。

4、核心可以碾压步兵，但千万不要去单挑防空兵，一个防空兵远距离打两下后近了换雷，核心就悲剧了。

5、帝国武士拔刀技能要注意时效性，维和步兵举盾不怕刀，熊与狗看到拔刀会跑，等你拔刀时间过去再吼。

6、如果要清理的房子里面人比较多，帝国武士最好先集合再往里冲。

7、矿车如果能够从最大射程开始射击，那单一的恐怖机器人是无法靠近的。

8、天狗骚扰有两个精髓：①打不过就跑；②要死的时候就贴到矿车上去自爆——“We die with honor”。

9、三个天狗能拼掉空霸阿波罗。空战的时候记得把快死的天狗及时降下来，留给那些打了半天的空霸战机一个冒烟的潇洒背影。

10、开技能海啸坦克是对付维和步兵海的利器，成群的海啸也是帝国反制盟军塔攻的关键。

11、重工被阿波罗或米格封锁，天狗不敢起飞怎么办？没有VX的情况下，旁边放个塔就一劳永逸了。

12、波能坦克只需充能2/3左右即可秒杀V4或雅典娜大炮。

13、天启被削弱以后，鬼王成了真正的路上霸主——至少打小兵比天启轻松。但帝国陆军高级部队的出场机会并不多，如果是打2v2或者3v3则可考虑用一下。

14、剃刀巡洋舰如果顶着某建筑发射的扇型鱼雷，威力则相当可观。

15、幕府侧身对目标的话，可以前后两个炮同时开火，威力极大。

“红警3”三方的基本开局与打法就给大家基本介绍到这里，对阵营打法熟悉了以后，以上开局还能衍生出很多更高级更有针对性的打法。只是没有了西木，EA做出来的“红警”也略有变味，但从即时战略的角度来“红警3”可以说是一款好游戏。而作为一个《红色警戒》系列玩家，我们更希望EA在对游戏的平衡性调校上做得更完美一些。P

注：本文由《红色警戒3》中文论坛RA3.CN战队队长STORMBERG、“红警3”中国梦之队队长Romandyray、录像评论员Msclogan、资深玩家ZERO协助完成。笔者对他们表示衷心感谢。另外，同样感谢协助提供高质量截图的阿兹拉骑士、Cjtangmi、xxxxxshuai0，以及众多《红色警戒3》中文论坛的网友们。欢迎访问www.ra3.cn/forum

DAWN OF DISCOVERY
ANNO 1404

纪元1404——探索曙光

■贵州 yago

精品 总评	8.5
制作	Blue Byte
发行	Ubisoft
类型	即时战略+模拟经营
语言	英文
文化包容性	8.5
上手精通	8.5
画面	8.7
音效	8.5
创新	8.0
剧情	8.7

为什么要玩这款游戏

模拟经营游戏一向是对玩家统筹经营能力的严峻考验，此类作品通常以大量数字报表和错综复杂的供需关系令新人门者手足无措，不过一旦登堂入室掌握精髓后，玩家所获得的成就感远高于那些打打杀杀的动作游戏，科幻战争和魔幻冒险毕竟离现实太远，而模拟经营游戏中体现的统筹学即使在现实世界也始终贯穿于我们生活的方方面面，因此这类游戏的重复可玩性最高。以大名鼎鼎的《工人物语》系列起家的BlueByte公司一直是此道中的行家高手，他们最近推出的《纪元1404》达到了模拟经营类游戏史上的全新高度，这款游戏以虚构的一段十字军东征故事为背景，玩家扮演一位欧洲领主的助手，以自己无敌天下的经营能力为揭露红衣主教及其爪牙为谋私利而挑起战争的阴谋作出了巨大贡献。本作经济体系和城镇结构设定严谨，市场运作模式完全符合背景时代特色。声光效果虽然表现平庸，但程序稳定性极佳，操作界面也非常体贴玩家，热衷此类游戏的朋友绝对不容错过。以下是本作战役模式中等难度下的全任务攻略。

第一章 信仰宣言（A Declaration of Faith）

帝国之君突然身患重病，忠心耿耿的理查德·诺瑟伯爵士准备在领地上修建一座帝国大教堂为国王祈福。玩家作为诺瑟伯爵士的助手奉命接管附近小岛上的隼石镇，先点击停泊在隼石镇码头旁的旗舰，晋见爵士获得正式任命，然后查看小镇中央的市场接到第一个任务——建造3座民居。根据闪烁按键的提示轻松找到相应图标，布放建筑时注意不要太拥挤，完成后还得修建土路将新建筑与镇内其他建筑连通。根据提示查看码头货仓发现无木头储备，马上造两座伐木场，竣工后也要修路连通主干道。为解决增加人口的吃饭问题，接着在码头旁边修建一座渔棚，同样别忘了修路。小镇进入正常运作后，诺瑟伯爵士提出帝国大教堂工地目前急需10吨木头，库存数量如果足够他的头像会从右上角跳出来要求提货，点击绿色小勾即可自动装货，运载工具就是那艘旗舰。满载木料的旗舰离开后，爵士将旁边的一艘小船赠送给玩家。选取小船向东点鼠标右键航行，捞取浮在海面上的木箱获得3吨工具，返回隼石镇码头，右键点击库房将这3吨工具卸下。下一个任务是运10吨鱼肉到南方采石场小岛，攒够10吨鱼肉后点取码头库房，再点弹出菜单最上方的卸运图标将10吨鱼装上小船。


做送货任务时对方会主动提货

南行途中又接到两个新任务，一是在西南暗礁附近找到浮在海面上3只木箱，二是在隼石镇再加修6座民居，后者可以不急于马上完成。抵达采石场小岛码头后，爵士头像又

会跳出来要求卸货，点勾完成此任务。卸完货工人们装了一吨巨石上船，据说大教堂工地那边正急需这东西，带着巨石和木箱抵达主岛码头后爵士再次主动来提货。下一个任务是为地图上的两处暗礁绘制海图，让小船靠近暗礁后抛锚稍等片刻即可绘出所需海图。海上航行期间玩家可以去做本关隐藏任务，将画面切换到主岛上正在施工的帝国大教堂工地，系统会提示主设计师失踪，在工地附近的雕像旁旋转视角会发现一个蓝色箭头标示的酣睡胖子，他就是那位失踪的主设计师，点击此人完成寻找失踪设计师的任务。小船这边绘完两张海图后返回主岛港务局，爵士同样会主动索要海图。在隼石镇扩建6座民房后人口和税收大幅提升，因此获得果汁园、教堂等新建筑选项，最后的任务是建一座教堂，其影响范围必须能覆盖至少8座民居，完成后过关。帝国大教堂的初期工程在玩家协助下获得圆满成功，此时红衣主教鲁修斯的宠臣盖·佛卡思带舰队突然出现，这家伙宣称主教下令组建十字军讨伐远东异教徒，所有帝国国民必须无条件支持东征。


大教堂主设计师在雕像旁睡觉

第二章 十字架下（In the Sign of the Cross）

诺瑟伯爵士吩咐玩家全力协助盖·佛卡思组建东征十字军，佛卡思的基地位于西面新出现的塔金汉姆岛上。开始他的舰队会向玩家索要15吨鱼肉和3吨苹果汁，诺瑟伯爵士建议在镇子北面建一座市场建筑，在市场建筑旁建一座果汁园，根据提示选取果园后点击闪烁的按键让果汁园自动开辟果园。码头边已有渔棚可提供鱼肉，货物备齐后用小船送过去，靠近塔金汉姆港口时佛卡思会主动提货。紧接着佛卡思又给了两个新任务，一是送一封信给东北方岛上的女领主玛丽·德·阿托伊丝，二是备齐5吨亚麻布衣服送过来，佛卡思会将停泊在隼石镇码头旁的一艘小商船赠送给玩家。做亚麻布衣服需要先造纺织厂，然后在纺织厂作用范围内修建一座亚麻种植园，种植园与纺织厂之间无需道路连通，点击弹出的种植园页眉水壶按键可自动开辟麻田。如果想再添一座种植园可能会发现工具不足，派小船到诺瑟伯爵士的码头能买到工具，注意船只与码头仓库交易时，上方弹出图框左侧的人头像是卖，船身像是买。纺织厂产出的亚麻布衣服会自动被镇上居民领取，因此要凑足所需的5吨亚麻布衣服必须关闭自动分配功能。任选一座民居，点击左下角针线图标弹出一个环形菜单，点中央的针线图标会看到上面的衣服图标上多了个叉，这表示衣服自动分配被关闭。


点击针线图标可以关闭衣服的自动分配


建好码头仓库后还要修路才能接到修道士希拉里厄斯

女领主玛丽收到佛卡思的征兵令后委托玩家到南面采石场小岛去运回一箱武器，装上武器后得知采石场的工人们需要10吨鱼肉充饥，如果船舱有空位，跑一趟隼石镇拉10吨鱼肉过来。这时佛卡思又命令玩家在隼石镇募集10名骑士，拉近视角观察镇子里寻找随机出现的扛武器壮汉，用鼠标左键点击他们即可招募，人够后派船到码头仓库，从保险室（Strong Room）中提取10人上船送往塔金汉姆岛。将武器箱送到玛丽那里后不久，这位女领主的一艘大船在隼石岛东北角暗礁遇险，需要玩家派船带10吨木头赶去救援。一番忙碌下来，亚麻布衣服也该够了，派船到码头仓库提5吨，如果找不到亚麻布衣服，点击仓库界面右上角的环形箭头图标切换商品种类即可找到。佛卡思得到衣服后又要3吨绳子，镇内中产阶级市民数达到240后才会解锁绳厂等新建筑选项。在亚麻种植园旁建一座绳厂，生产足够数量后装船运往塔金汉姆岛。佛卡思又派玩家到隼石岛左下角的荒岛附近搜寻海难幸存者，找齐5名遇难者后送回塔金汉姆岛。最后一个任务是去地图西北方岛上寻找修道士希拉里厄斯为十字军的兵器举行祝福仪式，派艘小船带至少3吨木头和两吨工具过去，在新岛屿的东侧海滩停船，选取船只后点击页眉上的建造码头仓库图标，再修条路连通码头仓库和中立小镇镇门即可发现修道院，修道士希拉里厄斯会自己进入码头仓库，从保险室中将他请上船送往塔金汉姆岛胜利结束本关。因为在组建十字军过程中作出卓越贡献，玩家被红衣主教鲁修斯授予十字骑士勋章。

第三章 远征圣地（Departure for the Promised Land）

红衣主教鲁修斯计划修造一座军港以便十字军从海上前往东方圣地，贪功的佛卡思接下这个任务却让玩家出力跑腿。开始要在隼石岛左下角的萨科罗岛建码头仓库，派船带足材料过去两下修好，佛卡思还想要一座港务局，造港务局需要石头。在上一关接修道士的北方胡克博岛上有石矿，码头仓库已有，再派船运材料过去建两座采石场，或者直


贸易路径设定界面

接从修道院购买材料也行。将胡克博岛上的石头不断运往南方萨科罗岛仅靠玩家手动操作已经忙不过来，去诺瑟伯爵士的岛屿买点工具，在隼石镇码头旁建一座小型船坞，造一艘小商船，按F6键进入贸易路径设置界面，设为胡克博岛装石头，在萨科罗岛卸货，由新造的那艘小船担任运载工具，完毕后退出界面小船会自动开始运作。港务局完工后佛卡思提出要升级码头仓库，升级需150金、两吨木头、3吨工具和4吨石头，完成后这家伙又抱怨说仓库空间还是太小，需要在萨科罗岛加建4座库房，同时还要在隼石镇建一座至少能覆盖6处民居的酒馆。4座库房落成后佛卡思又索要10吨铸铁，胡克博岛上有铁矿，建好铁矿场后还需铸铁厂和烧炭场，后者只要有森林就能产出焦炭。由于本关对工具需求量一直很大，玩家应在胡克博岛建一座工具作坊，以当地的铁矿资源直接生产工具。注意如果想尽快完成10吨铸铁任务就应暂时关闭工具作坊的运作，另外胡克博岛上建好铸铁厂后诺瑟伯爵士那边将不再出售工具。

负责造船的女领主玛丽那边也不时索要各种物资，开始她会讨要10吨亚麻布衣服，接着是40吨木头，作为报答她会送给玩家一柄船工之锤，将这件宝物送到隼石镇码头仓库中可使当地船坞造船成本降低50%。同时佛卡思要求玩家提供4艘小船，在隼石镇再造3艘小商船，加上原先那一艘全部送到塔金汉姆岛交差。之后玛丽说为了修理即将出发的战舰，萨科罗岛还需建一座吊机，运送足够工具和石头到港口开始施工，此时如财政紧张可在各地码头仓库出售各种多余物资盈利。将视角拉到诺瑟伯爵士的主岛查看大教堂工地，爵士会抱怨组建十字军延缓了大教堂的修建，紧接着他提出需要5吨石头。查看玛丽的岛屿时，一位叫菲利普的绅士向玩家求救，希望玩家能将岛上中产阶级市民数提升到500，这是个相当大的工程，先狂造民居提高人口基数，然后逐一解决衣食问题并修建一座教堂，耐心等待足够数量的农民升级为市民。最后佛卡思还要15吨工具，运到萨科罗港口旁的一艘大型战舰旁交货即可结束本关。佛卡思的舰队匆匆离港而去，诺瑟伯爵士对这种不同寻常的举动起了疑心。


在萨科罗岛造吊机修复受损的船只

第四章 失踪儿童（The Lost Children）

原来佛卡思的货船里装满了从玛丽领地绑架来的儿童！诺瑟伯爵士与玩家乘船追赶佛卡思舰队，但海盗头子哈桑·本·萨伊德劫走了运载儿童的货船，暴风雨中诺瑟伯爵士和玩家只能退到附近的格弗登岛休整。岛上镇子东北角修道院里住着老熟人修道士希拉里厄斯，他也许知道失踪儿童的下落。要与希拉里厄斯联系上需做两件事，第一是在镇子东北方修建一座市场建筑，第二是修路将市场建筑与修道院门口连通，这个环节中要注意市场建筑一定要尽可能靠近修道院，最好能覆盖到修道院大门以内的区域，否则后面无法完成与修道院有关的交易任务。路通之后希拉里厄斯告知曾看到格弗登岛东北方海面有货船出没，到东北面大环礁查看发现一名落水的失踪儿童，救起后从旁边的浮箱里还可获得12吨工具。将孩子送回格弗登岛码头仓库，修道院会自动收留他，不久后希拉里厄斯提出孩子缺少衣服，要玩家提供3吨亚麻布衣服，只要市场建筑中衣服存量足够，希拉里厄斯就会主动来提货。诺瑟伯爵士的座船损毁严重，他希望玩家在码头修一座吊机，并在镇子里建一座工具作坊，这两种建筑需要小镇人口超过240才能开放，因此扩大小镇规模成为当务之急。在教堂覆盖范围内造满民居，保证足够的鱼肉、果汁、衣服供应。还可以在西侧石矿点建个采矿场，把土路升级为石路，货物运送效率会更高。


发现落水的失踪儿童

救回第一名儿童后，诺瑟伯爵士让玩家的船驶近他的座船，靠近后得到一份外交特许状，根据爵士指引向南航行发现瓦迪阿玛伊港，这里是阿拉伯帝国权臣艾扎伊尔的领地，将外交特许状交给艾扎伊尔获得修造部分东方建筑的授权。艾扎伊尔告诉玩家他们最近找到一艘装有失踪儿童的货船，但该船损坏严重，急需3吨绳子修补。在格弗登岛上生产3吨绳子后装船驶往瓦迪阿玛伊港东北方，这里果然有一艘阿拉伯货船，靠近修复后获得此船，将船上儿童送回码头仓库转到修道院庇护。艾扎伊尔让玩家去西侧岛屿上寻找见多识广的大商人卡里姆，他可能知道更多失踪儿童的下落。驾船向地图西侧探索找到荒漠岛，卡里姆的城堡在岛上群山中，必须建码头仓库并修路连通仓库和城堡大门才能与卡里姆交涉。达成这个目标后，卡里姆要求玩家在荒漠岛上以阿拉伯建筑修造一座至少有145人口的小镇，利用小船和路径设置功能将格弗登岛的木头和工具源源不断运过来开工，市场地建成后先造抽水井绿化沙地，然后再修民居，最后建海枣园解决食物来源。小镇人口上145


在卡里姆的荒漠小岛上开设城镇

后卡里姆交出一名失踪儿童，将儿童送回格弗登岛。同时诺瑟伯爵士建议玩家在荒漠岛的绿化地带建一座香料园，之后他又要求将格弗登岛上的镇子升级到富人阶层出现。格弗登岛的工具作坊和吊机竣工后，爵士的座船终于修复，诺瑟伯为表示感谢送给玩家一件宝物——增加船只10%生命值的强化木板。

艾扎伊尔让玩家派艘船去他的码头谈点事，到地方后获得一封介绍信，到瓦迪阿玛伊港东面的矿岛上找到工头亮出介绍信讨要被当作苦力的儿童，工头被迫同意放人，但要玩家先交10吨工具和5吨香料，东西凑齐后运过去换回第四名儿童和一份贵族认可证书。先去瓦迪阿玛伊港把贵族认可证书交给艾扎伊尔获得更多阿拉伯建筑授权，其中最重要的是地毯作坊，产出3吨地毯后可从艾扎伊尔处换回一艘阿拉伯大战舰，荒漠岛上的阿拉伯小镇人口必须增至295才能建造地毯作坊。诺瑟伯爵士称在地图西南角似乎有海盗船出没，靠近后发现海盗头子哈桑·本·萨伊德的战舰，可惜目前没有足够武力攻克它。等待用地毯换回阿拉伯战舰，耐心经营格弗登岛直到出现富人阶层并解锁更多建筑选项，生产5吨武器运到艾扎伊尔那里换回一支登舰突击队。出现富人阶层后修道院那边也会提出需要10吨面包和15吨鲜奶，后者可从艾扎伊尔的港口直接购买。运载登舰突击队的船只靠近海盗船，点击突击队的抓钩图标并对海盗船施放，战斗片刻后夺取海盗船并救出第五名儿童。勃然大怒的萨伊德全面宣战，他手下的4艘主力战舰出现于瓦迪阿玛伊港西南角。诺瑟伯爵士建议在格弗登岛造两艘战舰，建船坞开工期间派艘船到矿岛去，用10吨工具和15吨香料可从工头那里换得一桶炸药，用生命值较高的阿拉伯大战舰装上炸药桶冲入海盗舰队中，点击炸药确认后开始15秒自爆倒计时，确保红色爆炸范围圈覆盖所有敌舰，海盗舰队全灭后萨伊德举手投降，派船到西南海域的海盗岛码头接回最后一名失踪儿童，送回格弗登岛完成本关。经历了这些事情后，诺瑟伯爵士打算向国王禀报，但刚出海就被佛卡思的舰队逮捕，佛卡思还威胁玩家不要多管闲事，诺瑟伯爵士只得委托玩家去阻止即将爆发的战争。


可恶的矿岛工头不见赎金不放孩子

第五章 风暴突现（A Storm Breaks Out）

英勇善战的女领主玛丽指挥十字军先头部队向阿拉伯人发起猛烈进攻，开始玩家在格弗登岛接到两个任务：将本地富人阶层人口提升到690，向阿拉伯盟友艾扎伊尔提供8吨皮衣。很快艾扎伊尔发出求救信号，他在西北的岛屿遭到玛丽舰队袭击，迅速驾船前往受袭港口，但十字军战舰已离开，将海滩边的一群采枣工人接上船送到位于地图中部的艾扎伊尔主港。在格弗登岛扩建民居，等待富人阶层升至690后解锁皮革铺等新建筑，艾扎伊尔建议玩家在格弗登岛东北方的小岛建立皮革生产基地，因为那里才有建造皮革铺必需的溪流盐矿等资源，具体要求为建造一座皮革铺、一座有4个畜栏的养猪场、一座盐井、一座盐厂、一座烧炭场。带足木头和工具先在东侧海滩造码头仓库，再修市场建筑，这样才能在岛上建立各种作坊。不久后派艘船去艾扎伊尔那里可获得一封揭发盖·佛卡思贩卖儿童罪行的信，将信函送到地图西北方十字军军港，玛丽读后却拒绝相信艾扎伊尔。按照艾扎伊尔的指示航行到地图西侧的环礁岛，从海盗船残骸中打捞起一本航海日志，送到智者岛交给学者哈吉姆翻译。这期间皮革基地岛上如果发展顺利应能产出8吨皮衣，送到艾扎伊尔主港交差后接管先前被玛丽舰队袭击的库朗岛，同时还要给艾扎伊尔送去10吨海枣和10吨鲜奶以解决难民们的温饱问题。重建库朗岛的工作始于建造10座游牧民房，先在废墟中心位置建一座集市，很快附近的游牧民居陆续有人入住，迅速修建抽水井、羊栏等基础设施提升库朗岛的城镇等级，完成任务后艾扎伊尔会在库朗岛保险室里留下一份贵族认可证书，并要求玩家造3艘小型战舰，将贵族认可证书送到艾扎伊尔主港能解锁地毯作坊等高级建筑。格弗登岛也要继续扩大规模，因为学者哈吉姆会提出需要5吨纸和5吨染料才能继续翻译工作，而格弗登岛上的富人阶层人口必须达到940后才可以建纸厂。建议添加市场地和市场建筑扩大人口基数，全力满足居民各种需求即可升级。库朗岛上的土地无法生产制造地毯所需的丝绸，但是花150荣誉点数从艾扎伊尔主港的宝物市场里可以买到一件丝绸激活宝物（蚕种），将其放入库朗岛码头仓库的保险室后点击激活即可在当地生产丝绸。


玛丽率领的十字军先头部队锐不可当

这个阶段一定要避免财政赤字，发展速度切忌太快，建立贸易路径定期将皮衣运到艾扎伊尔主港卖大钱补贴财政。造战舰的事暂且放下，格弗登岛成功升级后可以造纸厂和印书局，格弗登岛修道院里的希拉里厄斯修道士提出需要10吨书，在库朗岛中部的溪流特定位置上建一座纸厂，利用贸易路径功能从其他岛屿海运木头过来保障生产。暂时关闭当地的地毯作坊以攒积染料，凑足5吨纸和5吨染料后立刻送到智者岛。哈吉姆让玩家去地图西南角和东南角寻找海盗船残骸，这两个地方应该有艾扎伊尔要找的保险箱和铜钥匙。东南角环礁岛中果然有一艘海盗船残骸，点左键查看残骸，然后需要组织一支强大舰队消灭周围的佛卡思战舰群才能找到保险箱。艾扎伊尔提出如能给他送去10吨战争器械就可以支援玩家5艘阿拉伯大型战舰，这意味着需要升级格弗登岛至贵族阶层出现。在地图西南角发现一座布满沙尘暴的荒岛，左键点击上方沙漠中的船骸，然后


贵族大爷们对食物的要求更复杂

拉近画面左键点击下方右侧沙漠中的小箱子找到铜钥匙。在格弗登岛建钾盐厂和玻璃厂，所需纸张从库朗岛运过来，紫石英可以从艾扎伊尔那里买，或者直接委托码头仓库自动购入，生产10吨玻璃后运回库朗岛，在库朗岛建印书局，然后定期将书运回格弗登岛。暂时关闭书本自动配给，先给修道士凑足10吨书，然后再按照他的吩咐修一座监狱。贵族阶层出现后立刻建战争器械铺，将10吨战争器械运往艾扎伊尔主港的船坞换回5艘阿拉伯大战舰，先派这只舰队去地图正南端的小岛附近，玛丽的战舰正在攻击该岛，帮助阿拉伯人击退十字军进攻，最后将海滩上的一群牧羊人送往艾扎伊尔主港。接着舰队去地图西南方环礁岛附近铲除所有佛卡思战舰，战斗结束后从海面上有箭头标示处捞起保险箱，把保险箱和铜钥匙一起送到艾扎伊尔主港获得揭发佛卡思罪行的铁证——他与海盗们签署的拐卖儿童协议。

此后玛丽的战舰会主动袭击玩家商船，迅速点选格弗登岛修道院选择购买一面白旗，让运证据的船先到格弗登岛的保险室里取到白旗，然后再前往西北十字军军港去找玛丽，靠近对方火力射程时马上点击白旗可暂时免遭攻击。铁证如山面前玛丽终于明白原来自己一直在助纣为虐，愤怒的女英雄带着自己麾下的战舰逃离军港直奔格弗登岛而来，港口里忠于佛卡思的战舰紧跟追杀，己方舰队可在格弗登岛附近设伏截击敌舰。身受重伤的玛丽乘旗舰逃到格弗登岛后发誓要消灭军港里剩下的十字军败类，她带来的战舰多为小型舰，艾扎伊尔提示玩家每运4吨战争器械到主港船坞那里就能换回一艘阿拉伯大型战舰。为了组建一支更强大的舰队，建议全力生产战争器械，等到正式开打前突击换购，不要陆续增添战舰，否则维护费用惊人。左键点击艾扎伊尔主港的码头仓库，艾扎伊尔会给一个护送信使船的任务，至少派4艘战舰过去，到码头仓库前点选确定开始护送一艘信使船前往地图最南端，沿途会有零星敌舰拦截，完成任务后获得5艘大战舰奖励。现在可以做生产3艘小战舰的分支任务，当最后一艘小战舰竣工时，小股十字军战舰会南下袭扰智者岛，集中所有战舰将它们歼灭。用战争器械从艾扎伊尔那里至少换回20艘大战舰就可以出发进攻西北十字军港口，凭借数量优势全歼港中所有敌舰过关。佛卡思被打败后扬言红衣主教鲁修斯会为自己报仇，玛丽建议撤到自己的领岛上暂避强敌。


海量战舰虽然爽但经济压力巨大

评说 接近真实的模拟经济圈

《工人物语》的后继者，BlueByte操刀的最新力作——《纪元1404》果然不愧为近期模拟经营类游戏中一流水准的作品，这款游戏融合了很多要素，探索殖民、城镇建设、资源调配、物流管理、海上贸易、要塞布防、海陆战争等等。就其本质而言它仍然是一款种田流的模拟经营游戏，建城、盖房、收税，同时开采资源生产消费品满足居民的各种需求，居民等级提升后可增加更多税收，同时也能修建更高级的建筑，稳步保持良性循环发展，以强大经济实力为依托向外开拓贸易商路或发动扩张战争。如果时间允许的话，玩家可以发展出人口多达数万的巨城，不过游戏核心仍然是借助各种手段调控收支平衡，通过拨动那根看不见的经济杠杆实现国库收入的稳定增长，而一味扩大城市规模但消费保障系统跟不上则必然导致财政赤字和居民暴乱。本作的市场系统真实性较强，不仅有完备的仓储和价格设定，同时还需要道路保障物流畅通。玩家可自由操纵商船往来于不同势力的港口间购买原料或出售商品，如果往来货量较大还可以设定全自动运作的海上贸易航线，通过贸易获得的丰厚利润不但可以有效缓解财政亏空的窘迫，玩家的操作强度也会得到大幅减轻。种种细节设定营造出一个非常接近真实的模拟经济圈，令笔者唯一不满的是居民住房和生产设施的区别略有脱离现实之嫌，前者是以人口为基数的税收重要来源，后者居然不用缴纳任何税金，在通过贸易将产品卖出去盈利之前，生产设施不仅没有任何直接经济效益，同时玩家还要为它们支出不菲的维护费用。如果生产的是免费发放给居民的生活消费品，那么这些生产设施就成了纯花钱的销金窟，这类建筑是造成财政赤字的最大祸首。简单来说就是开工厂办企业很难赚钱，更多时候甚至需要国库补贴，即使在中世纪的欧洲也不太可能有游戏里的这种情况，如果都这么惨商人们还混个什么劲？相比之下开座新城把居民当羊养来钱要快得多，关闭居民自动升级功能后狂造民房，管吃管喝再丢几件亚麻布衣服就等着大笔税收进账，如果养人比贸易更赚钱，我们又有什么必要开拓商路？可以关闭居民自动升级虽然方便了新手玩家对财政均衡的灵活调控，但它的确是游戏系统中的最大败笔。



第六章 身陷绝境（Caught in a Trap）


根据指示在城外建一座军营


防御线不要离敌海滩城堡太近

玩家刚到玛丽的领地伊登莱岛，红衣主教鲁修斯的庞大舰队也紧随而至，身受重伤的玛丽委托玩家全权指挥防御作战，不惜一切代价保卫伊登莱城中的要塞。开局后画面左上角出现15分钟倒计时，届时远在地图东南海岛——芬加岛上驻军的红衣主教军队将乘船登陆伊登莱岛。玛丽先让玩家建一座野战军营，点取要塞后在城外任意地点建造一座大军营，竣工后练习将军营移动到伊登莱岛西南码头附近。玛丽又称伊登莱城南面无城墙，仔细一看果然只有城门没有墙，从富人级的建造菜单中找到城墙，将城池南面封闭。之后玛丽还要求再建两座军营和3座防御塔增强守卫火力，建议在伊登莱岛东南滩头设立防御体系，红衣主教的部队将在那里登陆，但不要过于靠近海滩，因为敌人会在滩头建立一座极其坚固的城堡，短时间内无法摧毁它。开战前夕迅速将码头上己方唯一的船派到芬加岛码头，很快那里会有一群饱受战火折磨的农民要求撤离，用船把他们接回伊登莱岛码头。第一波敌人登陆后迅速建好城堡并以两座军营的兵力发起进攻，不要攻击城堡，集中所有火力对付敌军营，摧毁两座敌营后首战告捷。战后玛丽提出要生产10吨军需补给，点选伊登莱岛东侧的军需工厂，生产10吨补给完成此任务。因为放弃了东南滩头，那里的3座渔棚将无法为主城提供粮食，玛丽请玩家在城北海滩新建3座渔棚，先造市场建筑后造渔棚，记住需道路连通城内，动作慢了主城里会因饥荒发生动乱。

10分钟倒计时结束后第二波进攻开始，继续只攻敌军营不动城堡的战术，尽最大努力减缓敌军在东南滩头的推进速度，千万别妄想全歼登陆之敌。红衣主教的战舰很快会袭击并摧毁西南码头仓库，这时需在主城北部海滩重修一座码头仓库，建议之前多造几座伐木场，否则木头供不应求。接着应玛丽要求增建两座战争器械铺以便生产发石车军营，此外还得将主城贵族阶层人口提升到333。很快玛丽又说主城里有红衣主教的间谍在活动，拉近视角寻找街道上佝偻着腰带蓝色轮廓的可疑者，抓住3名间谍后曾担任玛丽武术老师的强盗头子巴拉巴斯表示愿意帮助审讯他们。修一条路连通主城西北山中的强盗城堡即可将间谍们送过去，一番拷打后得知鲁修斯计划用矿工掘洞炸毁城墙，赶在敌人动手前派军营驻守主城东面歼灭敌矿工部队。面对强大的敌人，玛丽开始动摇，她决定向艾扎伊尔求援，此时北部码头仓库的保险室里会出现一封求援信，将信装上船，双击激活后运信的船会自动驶向地图西侧尽头。10分钟后阿拉伯友军舰队赶到，他们来的目的是接玛丽撤退，此时仍需努力拖延敌军攻势，等阿拉伯战舰抵达码头后让玛丽登船撤退即可结束本关。随着敌军逐步攻占伊登莱岛南部并摧毁当地建筑，继渔棚之后玛丽还会要求玩家在北部重建3座果汁园和3座亚麻种植园。另外伊登莱岛正东面的环礁岛有一艘民船被两艘敌方小战舰困住，赶在南部码头被毁前造两艘小战舰去消灭敌舰救出民船。在伊登莱岛正南方的小礁岛有一艘民船触礁搁浅，运10吨工具10吨绳子过去搭救这艘船可获得15吨战争器械奖励。愤怒的红衣主教鲁修斯将伊登莱岛夷为平地，逃走的玛丽决定向国王禀报主教的罪行。


艾扎伊尔派来的撤离舰队终于赶到

第七章 蒙面之人（The Man with the Mask）

听到鲁修斯准备向家乡发动进攻的消息，躲在艾扎伊尔府中避风头的玩家立刻回国寻找国王。一开始先在迪亚岛建起一座抽水井和一座海枣园，城市连续升级后可获得艾扎伊尔奖励的一艘大商船。驾船来到西北方的厄拜瑞岛求见养病的国王，但修女告知病入膏肓的国王只见自己的血亲，看来还非得找到诺瑟伯爵士。继续驾船先后去地图上的3处指定地点打探爵士下落，东北不归岛的刺客艾拉西德和迪亚岛上的炼金师伊兹密尔都说不知道，最后西北方鬼岛上的女巫赫卡塔手里有线索，但她要玩家先交5吨鲜奶。在迪亚岛生产鲜奶后装船，记住还要带上足够材料以便在鬼岛建码头仓库，修路连通码头仓库和女巫住所才能进行交易。从女巫赫卡塔那里获得一份瓶中秘文信，接下来还需要找炼金师伊兹密尔翻译，回迪亚岛造市场建筑并修路连通伊兹密尔的住所，伊兹密尔译出秘文信系诺瑟伯爵士所写，原来爵士被关押在刺客艾拉西德所在的不归岛上，为救出爵士必须先绘制一幅刺客岛的地图，这需要准备5吨纸和6吨染料。纸张可以从南面艾扎伊尔的港口购买，但染料只能自己造。先到厄拜瑞岛花50荣誉点买一份小特许状，交到艾扎伊尔港口解锁染料种植园，此外还需提升初级人口至295才能修建。凑足5吨纸和6吨染料后装船运到不归岛附近，停留片刻

绘成地图送往厄拜瑞岛交给修女换得另一份特许状。艾扎伊尔提议招募一队矿工突袭不归岛救出诺瑟伯爵士，为此必须先把迪亚岛上的二级市民人口升到120。


病入膏肓的国王只见自己的血亲

此后艾扎伊尔会陆续给予各种建筑任务，先是染料种植园、丝绸园、地毯作坊各修一座，迪亚岛上无法出产丝绸，将视角切到岛屿上时注意看画面正上方的本地资源图标，派一艘船装上木头和工具到地图西南端的沙漠岛开设丝绸生产基地，定期将丝绸运回迪亚岛即可产出地毯。接着艾扎伊尔又要求建清真寺、石英矿场、烧陶厂、拼花砖厂各一座，修清真寺的材料可直接从厄拜瑞岛和艾扎伊尔港口购买，炼金师伊兹密尔所在的山谷出口有石英矿，在附近建一座市场建筑，将石英矿场、烧陶厂、拼花砖厂全部安放在此。迪亚岛出现二级市民后，艾扎伊尔又要建咖啡豆园和咖啡厂，地图东南角的另一岛屿盛产咖啡豆，就地生产后定期将咖啡饮料运回迪亚。这期间点击访问迪亚岛上的炼金师伊兹密尔，他会讨要10吨铁矿和10吨金矿，满足其愿望后获得可暂时强化阶层升级效果的宝物学者算盘。访问西北鬼岛的女巫赫卡塔，她需要20吨石英矿帮玩家预言未来，别信这些鬼话，做这类任务就为挣奖金和荣誉值。访问地图最北端的霍普敦岛，主管当地的菲利普先要20吨海枣和20吨鲜奶，不久后又要20吨咖啡和20吨地毯，最后还要3艘阿拉伯大战舰。最后这个任务既困难又漫长，阿拉伯船坞好说，但要造大战舰需将二级市民人口升至1740，还要与艾扎伊尔的外交关系达到最高第六级，玩家必须向迪亚岛以北扩张城市规模，同时不断去厄拜瑞岛购买各种特许状交给艾扎伊尔提升外交关系，注意最后造船时如果船只限额不足可摧毁已有商船腾出多余人口。


矿工们从此位置凿洞拯救诺瑟伯爵士

二级市民人口达到120后，迪亚岛码头西侧滩头出现一座矿工营地，选取后点脚型移动图标下海变为船只，航行到不归岛东面海岸，点击矿工船控制界面页眉的图标在海滩建立一座城堡，只有这样矿工营才能登陆。将矿工们移到刺客城堡入口的土路前扎营，选取矿工营地，鼠标右击红色箭头指示的刺客城堡一角，片刻后矿工们终于救出诺瑟伯爵士，点页眉键将城堡升级为码头仓库，派艘船来接爵士前往厄拜瑞岛。拯救行动过后再访问不归岛，修路连通码头仓库和山中城堡，刺客艾拉西德会以矿工隧道坍塌为由索赔20吨陶土和20吨拼花砖，过段时间他又要20吨鲜奶和20吨咖啡。诺瑟伯爵士晋见国王后控诉了鲁修斯主教的滔天罪行，同时他发现国王的病居然也是主教下毒所致。据说女巫赫卡塔有神药可救国王，诺瑟伯爵士写了封信让玩家带给她，派艘大船送信到西北鬼岛，注意海滩边有一艘奇怪的商船正在离开。女巫读信后大叫不好，原来她制药所需的配方被海边那艘商船偷走，立刻追上去一通猛打，揍沉商船后从海上浮箱里获得配方送还女巫。赫卡塔还需要一颗黑珍珠和一份有四种汁液的药剂才能配制拯救国王的神药，艾扎伊尔告知传说中的黑珍珠埋藏在有废塔和两具大象骨骸的地方。符合描述的地点有三处，分别位于丝绸岛、咖啡岛和迪亚岛，其实真正的埋藏点就在迪亚岛，派矿工靠近挖掘找到黑珍珠。点击迪亚岛上的炼金师伊兹密尔的城堡，伊兹密尔称可以提供一份有四种汁液的药剂，但需要玩家先交一吨铁矿、一吨金矿和一根银条。这时菲利普提出要招募一群志愿者去协助玛丽战斗，当迪亚岛上一级游牧民人口为300，二级市民人口为500时，码头仓库保险室里会自动出现一群志愿者，让他们乘船离开迪亚岛后菲利普会送给玩家一些礼物，其中就有一根银条，再到厄拜瑞岛购买一吨铁矿和一吨金矿，送交伊兹密尔获得药剂，用药剂和黑珍珠到鬼岛换回神药，带神药回厄拜瑞岛拯救国王即可结束本关。



通过反复交纳特许状提升与阿拉伯阵营的外交关系

第八章 正义栋梁（Pillars of Justice）

回到故乡发现隼石岛已被摧毁，诺瑟伯爵士收留了玩家，可爵士的领地同样也满目疮痍，丧心病狂的红衣主教鲁修斯甚至下令让十字军为自己修建一座帝国大教堂，为了从精神上彻底击败这个魔头，诺瑟伯爵士决心赶在鲁修斯之前建成未完工的帝国大教堂。

一开始要在60分钟倒计时内完成第二阶段工程，点击大教堂工地可看到当前阶段进展情况，点击齿轮开工后只要保证物资供应就能看到齿轮缓缓转动，右侧红色进度槽逐渐提升至积满。为了增加税收玩家同时需要重建主岛城镇，终极目标是城中贵族人口达到200以上。开始时爵士先要求玩家恢复主岛东部7座资源建筑的生产，选中这些被红色箭头标示的建筑，伐木场和烧炭场点击浇灌壶形图标就能开工，石头和铁矿采掘场需点击小房子形图标可以恢复已经枯竭的资源。完成这个任务后诺瑟伯爵士又提出增建5座工具作坊，并要求它们全部进入正常运作状态，这意味着玩家应扩大铁矿、焦炭以及铸铁产量，在主岛码头附近的铁矿点开辟新采掘点，同时增建烧炭场和铸铁厂。等待期间点击地图南端艾扎伊尔所在岛屿的码头仓库接到寻找3名海难幸存者任务，派艘船在指定地域找到3名幸存者送回艾扎伊


减少所有建筑成本和建造时间60%的宝物是每个阶段必拿的东西


没有这面红衣主教的旗帜就无法救出哈吉姆

尔处后获得一群东方建筑工人，把他们送回己方主港保险室内可使所有建筑成本和建造时间减少60%，这个任务一定要尽早完成。闲暇中派船运送木头和工具到主岛附近有定居点废墟的小岛重建码头仓库殖民，多修民房增加税收。第二阶段施工接近99%时可暂停工程，腾出时间经营主城，等倒计时剩下8分钟时再重新开工完成升级。注意本关诺瑟伯爵士会多次提示主岛有红衣主教的间谍出没，听到爵士报警后马上巡视大教堂工地附近街道，一旦发现有蓝色轮廓的可疑人士立刻点击捕捉，每次都要在限定时间内抓住特定数量的间谍，如动作太慢将发生资源被盗或建筑破坏事件。点击地图北端玛丽所在岛屿的码头仓库可接到运送30吨木头和15吨工具的支援任务，派船到地图东北己方控制的卡灵汉姆岛直接购买木头和工具运给玛丽，玛丽又提出还要20吨鱼肉和40吨亚麻布衣服，之后她的城市出现5名间谍，帮玛丽抓住所有间谍获得一件可降低50%维护费用的宝物，这件神器对主岛财政收支平衡具有重要意义，尽快运回放入码头仓库保险室中。

第二阶段顺利完工后，第三阶段的60分钟倒计时又开始，注意原先得到的东方建筑工人会自动消失，给艾扎伊尔送去20吨面包和20吨亚麻布衣服才能再次获得一群东方建筑工人。第三阶段开始后诺瑟伯爵士要求玩家尽快建起5座正常运作的采石场，本地还有两处未开发的石矿，在东北方啤酒小岛还有3处。抽空在主岛扩建面包生产系统和亚麻布衣服生产系统，为了节省维护费用可考虑摧毁一些多余建筑，例如前一阶段修得太多的工具作坊。第三阶段按时完工需要大量石头，单靠主岛上的两处采石场远远不够，玩家应在前往东北小岛拉啤酒的航班中添加石头运送。这个时期尤其要注意收支平衡，让空闲商船运上富余货物到NPC控制的港口出售换钱，全力保持财政盈利，在资金不足的情况下可暂停教堂工程，这样能减少很大一笔维护费用。


第四阶段的关键神器

开始第四阶段后大教堂工地急需玻璃，诺瑟伯爵士提出增建5座玻璃厂。烧陶厂和玻璃厂可在本地建造，东南香料小岛有石英矿，丢个市场建筑修路连接两座矿场，让定期拉香料的航班顺带把石英运回主岛。玛丽请求玩家到地图西北角寻找一艘战舰残骸，找到后送交玛丽得到一件可提高玻璃产量25%的宝物。艾扎伊尔让玩家派艘船去他的港口，新任务是将一个保险箱送到南面小岛的大学者哈吉姆那里，到地方才发现码头仓库被鲁修斯的部队占领，这时东南小岛上的阿拉伯大商人卡里姆表示可以帮忙，但玩家需给他15吨纸和2000金币。在啤酒小岛建伐木场和纸厂，卡里姆得到钱货后会赠送一面红衣主教的旗帜，有了这面旗帜才能将保险箱顺利送到哈吉姆手中。哈吉姆用箱子里的炸药摧毁了岛上的十字军建筑重获自由，完成这个任务能为第四阶段的时间限制增加20分钟。接着派船运材料在哈吉姆的小岛修建码头仓库，修路连通山中城堡后保险室内出现一本使所有建筑成本和建造时间减少60%的设计宝典，如果没有这件神器第四阶段会相当难过，拿到东西后别忘了抽空运5吨海枣和5吨鲜奶慰劳哈吉姆。恼羞成怒的红衣主教施法让主岛出现怪异瘟疫，卡里姆手上有治疗瘟疫的生命精华药剂，给他10吨铁矿换回药剂放入主岛码头仓库即可治愈全城瘟疫。第四阶段肯定会出现财政赤字，在这个阶段中一些不太重要的分支任务可暂时不理，全力保证玻璃和工具供应尽快完成升级。这期间玛丽会讨要40吨绳子以及40吨武器，作为回报她将赠送几艘小战舰。

大教堂竣工后不再有倒计时，孤注一掷的红衣主教鲁修斯派出13艘战舰发动疯狂攻击，这时病愈的国王带领一支舰队从地图东侧出现，玩家可接管这支舰队前去迎击鲁修斯的战舰群。敌舰会分别攻击主岛码头、玛丽的港口和艾扎伊尔的港口，两位盟友的港口各停有4艘商船，玩家必须保住至少一艘商船幸存，全歼总共13艘敌舰后完成国王交给的任务。大势已去的鲁修斯乘旗舰在两艘小战舰护卫下逃到塔金汉姆岛南端的环礁岛内，用剩下战舰干掉这3艘敌船，从海上捞起浮在水面的鲁修斯押回主港交给国王旗舰即可获得最终胜利。执行这一步之前最好先把各种遗留的分支任务全做完，比如主岛贵族人口冲200的漫长任务，东北啤酒小岛可以建立皮衣生产系统，东南香料小岛的南面还有个小沙岛出产染料，这可是制作书籍必需的原料。本关难度极大，3个阶段的倒计时看似宽松，其实非常紧张，尤其第四阶段财政赤字膨胀速度惊人，强烈建议玩家提前布局，初期就应在啤酒小岛建采石场、纸厂，在香料小岛建石英矿，尽快在主岛附近的荒岛殖民增加税收。通关后玩家被国王授予王国拯救者荣誉称号，同时受苏丹王接见并获高度赞扬，红衣主教鲁修斯妄图破坏东西方关系的阴谋彻底破产，欧洲与阿拉伯世界的友谊万古长青。



死亡间谍 决断时刻

辽宁　枫红一刀流

良品 总评 7.7	
制作	Haggard Games
发行	1C Company
类型	动作冒险
语言	英文
文化包容性	7.5
上手精通	7.0
画　面	8.5
音　效	8.3
创　新	8.0
剧　情	7.2

为什么要玩这款游戏

间谍潜入类游戏有很多个系列，如《合金装备》《分裂细胞》《秘密潜入》《杀手》《盟军敢死队》和《无人永生》，还有今年的《温柔刺客》也属这一类型。这部《死亡间谍——决断时刻》也是纯粹的间谍秘密潜入游戏，在自由度和换装系统两个方面形成独有的特色，和其他同类作品比较，显得格外另类。

游戏的风格比较冷峻，没有细致入微的上手教程，没有详细的剧情描绘，它不像其他游戏那样有固定的行动路线和线性的剧情，它呈现给玩家的是一幅二战时期德军占领区的写实画卷。开放的游戏设定让玩家自己决定如何潜入敌人基地完成任务，先做哪个任务都需要自己动脑筋琢磨。每个任务都有隐藏事件可以触发，暗杀目标也不是简单的尾随动刀，而是要考察环境，掌握目标行动路线和习性，设局诱杀。刺杀方法是多样的，可以伪造成意外事故，可以远程狙击，也可以潜入房间投毒……这种自由度较高的暗杀模式，和《杀手4——血钱》很是相像，而潜入尾随的方式则与《温柔刺客》相似。

游戏中的换装系统也是一大特色，德军制服穿起来显得很帅气。德军有严格的等级划分，不同级别的德兵有不同的访问权限，机密重要的场所只有高级军官才能自由活动，因此只有获取高级别的军官制服才能在防守森严的机密区域畅行无阻。而像厨师、侍应生、搬运工等也有自己独特的活动范围，有时也需要扔掉官服，伪装职业服装以便到达某个区域。

本作在上市之初并没有很高的人气，但经过笔者通宵达旦的浸淫和体会，断定它是今年潜入类游戏不可多得的精品之作，未来前途不可限量，是和《杀手》系列一样值得反复把玩和琢磨的潜入暗杀游戏。

操作键位

移动：W、S、A、D
走/跑：CapsLock
动作菜单：E
下蹲：C
潜行：V
爬行：F/鼠标滑轮
跳/爬：空格
左倾：Z
右倾：X
道具：I
简报：O
地图：Tab
口哨：T
投掷：G
放置炸药：K
刹车：Q
开火：鼠标左键
标准：鼠标右键
匕首：1
绞绳/麻醉剂：2
手枪：3
步枪/机枪：4
手雷：5
地雷/炸药：6
收起武器：0
望远镜：B
急救包：L
任务简报：O
扔掉武器：退格键
填弹：R
快速存档：F5
快速读档：F8
截屏：F11

第一关 布拉格东郊德军空军基地



苏军的侦察排将空降在布拉格的东郊，附近有座德军基地，那里的火箭动力战斗机Me-163【注1】准备朝他们实施空袭。此次任务是潜入基地活捉战斗机飞行员，解除雷达及空防，以确保侦察排的安全降落。

雷声隐隐，天空落下霏霏雨丝。开始时身在A处树林，打开地图（Tab）观察一下，小路对面树林里的吉普车旁有两名德兵，建议先拿他们练手。爬（F）到敌人B附近，敌人的视野用扇面表示，在匍匐姿势下位于扇面的灰色区域是安全的，用步枪将其射杀。接近尸体会出现动作菜单，按住E键再配合方向键来选择动作，分别有背尸、道具、设置陷阱等选择。

路左有标识牌的区域是雷区，不要深入。沿着路侧的树林走，将路右C处的三名德兵解决掉，换上德兵服装，并将苏制步枪丢掉（这点很关键，否则会引起怀疑），然后驾驶摩托车朝德军基地驶去。

1.鉴定飞行员的身份（Indentlfy the pilots）

由大门D进入基地，看一下大地图，发现指挥部大楼①守卫森严，小兵级别是不能进去的，得找到一套军官或党卫军制服才行。在基地南端E处有两座拱顶的营房，北侧分别是食材仓库和餐厅，南侧分别是军官办公室和士兵教室。趁仓库或餐厅门口的士兵离开，溜进去换服装，仓库里有现成的厨师服装，而餐厅中需将里面的厨师打晕扒取，站到他的身后才有机会出手，以后要慢慢熟悉这种出拳击晕的套路。注意厨师是不该佩枪的，换衣服时一定将身上的步枪扔掉。


在航管地面指挥塔的一楼，从黑板上的名单也能鉴定飞行员的身份

接下来将外面巡逻的落单士兵逐个打晕背进餐厅的吧台后，再将那名出入办公室并戴有红袖标的党卫军士兵解决，换上他的服装，就可以在基地自由出入了。如果你愿意，还可以再搞更高级的伪装。前往军官的办公室，门口的哨兵大喊〝希特勒〞敬礼，蹭到身后将他击倒，藏尸，再吹口哨引屋里的党卫军出来解决，最后是军官，换取军官服装。

这时就可自由出入指挥部①了，一层走廊有名军官身上有钥匙，尾随他进入办公室敲晕他，然后走到办公室一角的书柜阅读档案记录，确定基地内飞行员的位置。另一种简单的方法是直接进入航管地面指挥塔①的一层，在黑板上看到飞行员的名字。

2.活捉一名飞行员（Capture a pilot）

在确定完飞行员的位置后，在地图上会出现②的标识，到那里分别能找到两名飞行员，主楼前的比较难下手，门卫看守紧密，附近活动的敌人也较多。另一名会走到木屋F去，这间屋子会有四个人陆续进来。首先趁那个飞行员离开木屋，等一名士兵进屋到货架拿东西的时候由背后击倒，再迅速冲到桌后打倒那名长官，将两人全部背到门右的墙角，躲到门后等飞行员进屋，将他击倒后同样扔到屋角，继续守株待兔，将进来的小护士也解决掉。把所有可能进这间屋子的人都解决后，一定将他们藏到死角，并关好大门，以免被屋外的巡逻兵看到。如果在关卡结束前那名飞行员被发现，任务即告失败。

支线任务：活捉一名机械师（Capture a mechanic）

此任务建议在捉到飞行员之后，在解除雷达的任务之前完成，这样既有飞行员服装，又不会出现倒计时。机械师在两间飞机库⑦里，西边那间里面人少，注意进去时最好换上飞行员的服装，这样不会遭到驱逐。机械师之间距离较远，逐个跑过去击倒，如有人朝门口冲过去报警，务必在他冲出门之前打倒，否则会惊动外面的敌兵。

3.解除雷达（Disable the radar）

雷达站③附近有两名巡逻兵警惕性很高，被他们发现后会遭到驱逐，因此行动尽量避开他们的视线。控制室共有两名雷达兵，其中一个会不时溜出来吸烟，趁他离开跑进控制室，将里面的解决掉，再出来解决抽烟的这个，将他背到控制室里藏好，然后再关掉雷达，剩下的任务需在时限内完成，否则雷达会自动重启。

4.解决防空炮（Disable the AA Gun）

其实这个任务可在解除雷达之前完成，这样没有时间的限制。两座AA炮④分别位于基地的西南和东北，只有炮兵才能接近AA炮，否则会遭到驱逐。

先奔往西南，爬上哨塔解决掉哨兵，再跑到AA炮④附近，有一名炮兵会走到树后小便，打倒他换上炮兵服装，趁炮兵和厨师不注意，上前将AA炮解除。还有种有趣的方法，前往医疗所（插有十字旗的营房）拿泻药，然后换厨师服装往大炮旁的饭锅里下药，不久三名炮兵吃完饭都跑去上厕所了，避开厨师的视线上前解除AA炮。

再往基地东北跑，AA炮附近只有一名炮手，但附近有巡逻兵。如果身上穿炮兵制服，先接近大炮，等炮兵走到掩体后休息时，趁附近巡逻的和岗楼上的哨兵不注意时解除AA炮。如果没有穿炮兵制服，需先爬到最东边的哨塔上将哨兵解决，再到大炮附近引诱炮兵过来逐赶，在草丛中将其解决，趁巡逻兵不注意过去解除AA炮。


要活捉飞行员，需将这间小仓库的闲杂人等都清理干净

5.呼叫侦察排（Call in the squad）

换回军官服装前往主楼的三层，在通讯室里有一名军官和一名小兵，站在门口命令里面的军官换一首曲子，成功地给侦察排发送讯号（这样也算？！）。

6.前往撤离点（Get to the rallying point）

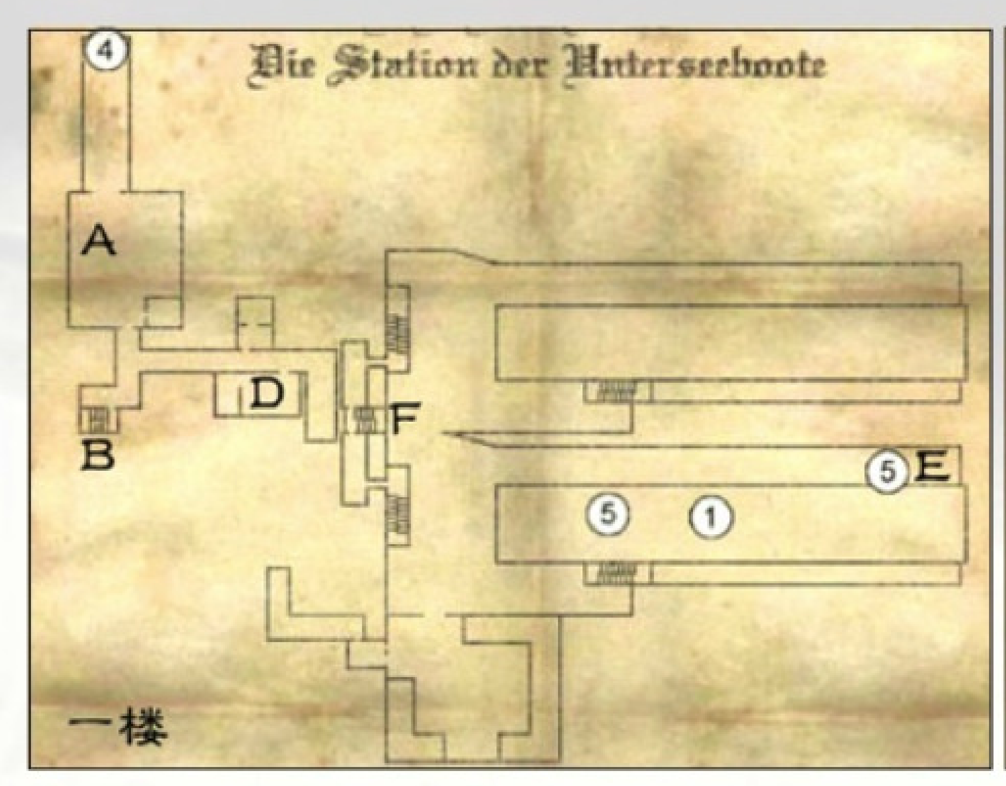
离开主楼，驾驶摩托车驶离德军基地，到达撤离点⑥。

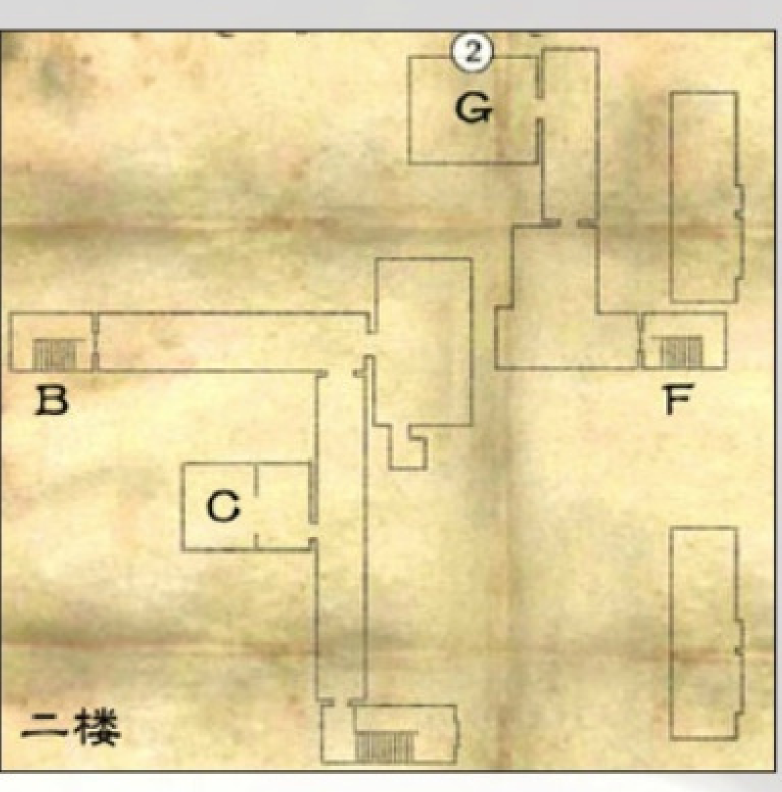
【注1】德国梅塞施米特公司Me-163是世界上第一种实用的和唯一参加过实战的火箭动力战斗机，性能优秀，操纵性好。但如它的称号“彗星”一样，续航时间只有8分钟，只能部署在盟军轰炸机必经之地附近。Me-163的参战使盟军飞行员产生了相当大的恐惧，在盟军中曾一度出现了“彗星恐慌症”，导致在实施轰炸时，盟军不得不将航线绕过Me-163的作战区域。

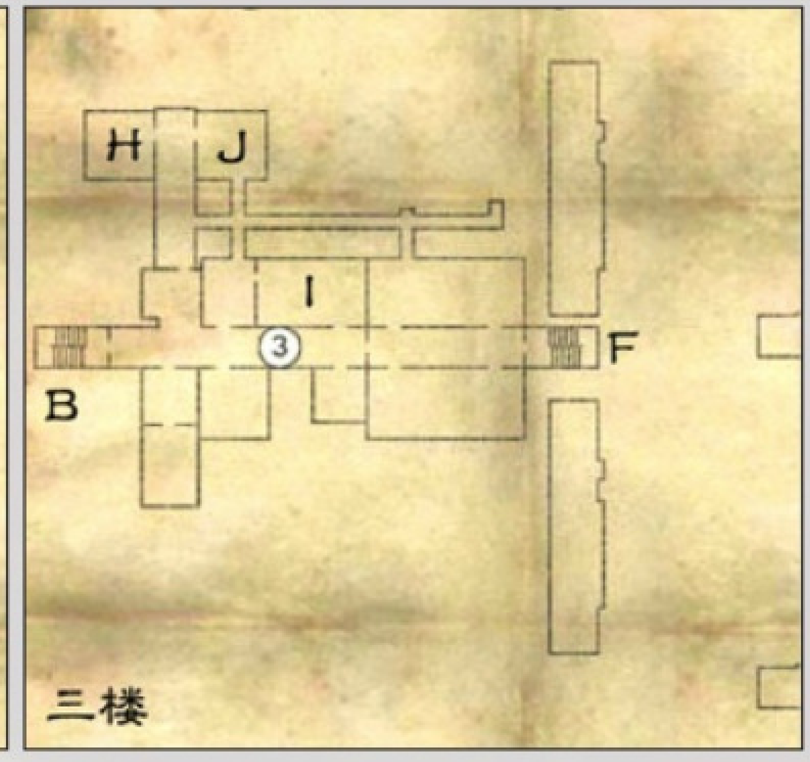


穿着高级军官制服到主楼三楼的通讯室，命令通讯兵换首曲子

第二关 波兰格但斯克德军秘密潜艇基地







据悉，一艘德军的U-479潜艇抵达位于波兰的秘密码头，这个码头建在德军的潜艇部队训练基地中。这艘潜艇装备有德制外号为〝鹪鹩〞的声导鱼雷T-5，还配备有恩尼格玛密码机（Enigma）【注2】，而在训练基地中还有一本密码本，里面记录有密码机的转子初始位置。此次任务是不惜代价要拿到潜艇上的密码机和训练基地里的密码本。

1.偷取恩尼格玛密码机（Steal the Enigma）

开始身上有只背包，是用来装密码机的，不要扔掉。先熟悉一下地形，训练基地是一座结构复杂的三层建筑，有两道楼梯上下通联，一层只有通过下水道才能到达另一边的码头，二层两道楼梯之间是断绝的，而三层则是连通的。由走廊出去是一间车库，A处的机械师在给汽车轮胎打气，换上绞绳摸至身后勒死他，背到走廊里换上机械师服装。离开车库到走廊，右边的路通往楼梯间B，先上二楼。不要长时间暴露在守卫视线下，跟随一名卫兵进入仓库C，从箱子上拿到一把铁钳。返回一楼，尾随一名工人到仓库换上白背心机械师服装，再进入泵房D，将1号水泵打开，开始倒计时，要在时限内通过下水道。回走廊到尽头，打开地上的盖板爬进下水道。用铁钳剪开铁丝网来到另一边，爬梯子开密封门，出手击倒抽烟的机械师，换上他的灰色机械师制服。码头区域到处是荷枪实弹的德兵，还有巡逻兵不时走过。在码头看到一群机械师正在埋头维修潜艇，一名海员命令士兵严密监视他们，任何人都不许进入潜艇内部。到潜艇上调查那道竖梯，确认只有海员才能进去。

回到码头，此时地图上出现四名海员的位置。经过比较，决定E处的海员较易下手，这样可以顺道做支线任务。趁海员离开，将那两名机械师用绞绳或麻醉剂暗杀，尸体全部扔进水里，等海员走回来，躲到柱子后吹口哨将他引过来，避开附近士兵的视线下手。换好海员服装后，到潜艇爬梯子进入内部。将身体挂在梯子上，走廊有名来回巡逻的海员，他会不时进通讯室休息，等他离开通讯室，迅速爬下竖梯溜进屋里拿密码机，在他折返前迅速离开潜艇。


解决这两个机械师，然后再收拾踱过来的一名海员

支线任务：破坏鱼雷（Sabotage a ‘Wren’ torpedo）

在码头换到海员服装后，可顺道破坏掉附近鱼雷⑤的启动装置。

2.拿得密码本（Take the cipher book）

接下来要前往训练基地的二层，下水道的路已经封死了，前往楼梯间F的时候会被守卫检查背包。跑到潜艇正前方的楼上控制室，趁两名操作员不注意按动墙上的按钮，空中吊车挂钩上的鱼雷会掉落下来，将屋子里的德军全部吸引出来，这时就可以前往楼梯间F了。如果不找这个按钮，也可以先找个地方将背包藏起来，等任务完成后，再由水道爬过来拿取。进到楼梯间后，吹口哨引诱三楼的士兵下来，尾随击倒，换上戴红袖标的党卫军制服，尸体可藏到一楼的木箱里。来到二楼将办公室的两名官兵引到楼梯处，迅速穿过办公室到通讯室G的门外，蹲到身后击倒门外的卫兵，进屋将两名通讯兵放倒，从其中一人身上拿到密码，打开保险箱拿到密码本，再将走廊的尸体藏进通讯室。

3.取得T—5鱼雷蓝图（Acquire the T—5 Schematlcs）

三楼是高级军官的活动区域，走廊尽头左侧的房间便是潜艇舰长的办公室H。这里的卫兵很多，在走廊的右侧找到更衣室I，使用开锁技能将里面的门打开，由里间爬通风管道到隔壁J，在收音机上做手脚，外面的卫兵进来调查收音机会被电死，将走廊的另一名卫兵也引进屋杀掉。潜入对面的舰长办公室H，调查门左书架上的文档，拿到蓝图。


在收音机上做手脚，进来的德兵会被电死

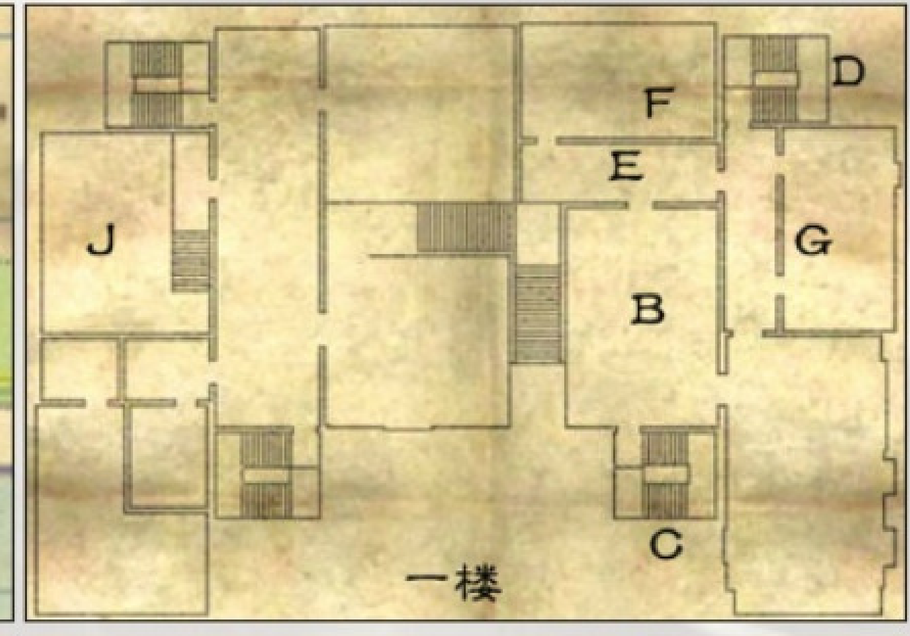
4.撤离基地（Exit The base）

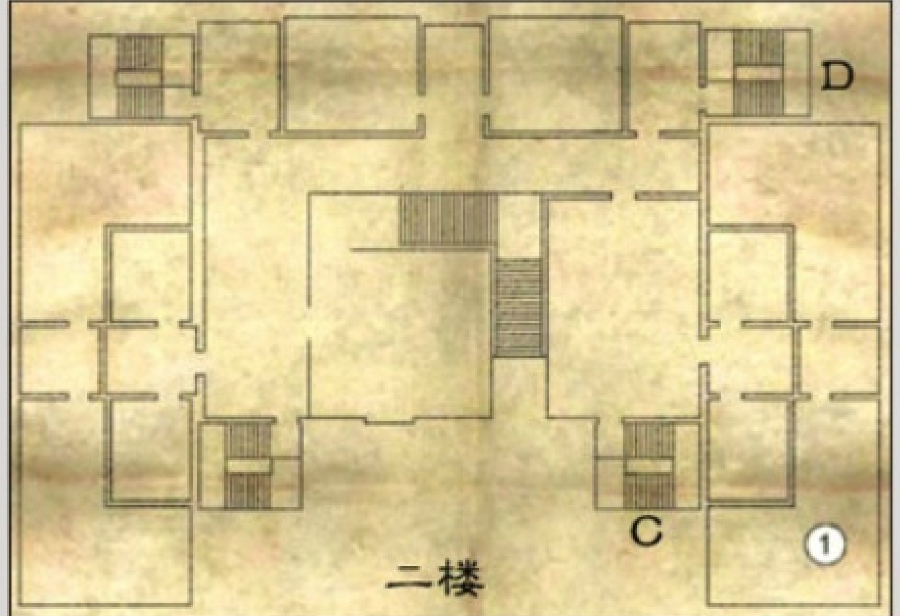
由三层的楼梯间B返回一层，回到关卡的起始点④完成任务。如果将背包扔在了码头，需到泵房重新启动1号水泵，在时限内返回码头拿回装有密码机的背包。

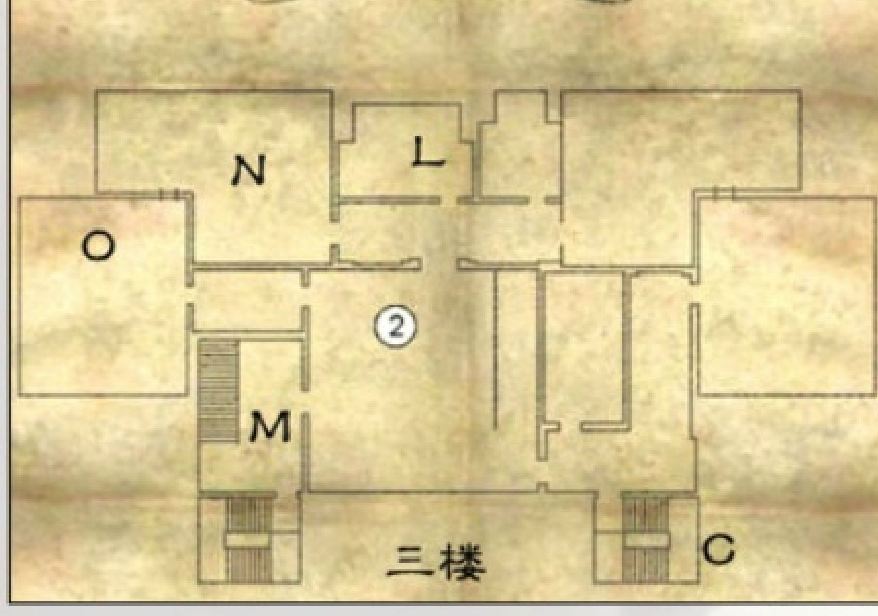
【注2】谢尔比乌斯发明的加密电子机械名叫Enigma，它看起来是一个装满了复杂而精致元件的盒子，可划分为键盘、显示器和转子三个部分，转子是加密文字信息的核心部件。1918年谢尔比乌斯申请了Enigma的专利，德军对他的发明进行研究，最终得出结论：必须装备这种加密机器。自1925年始，谢尔比乌斯的工厂开始系列化生产Enigma，德军开始使用这些机器。在接下来的十年中，德国军队大约装备了三万台Enigma。谢尔比乌斯的发明使德国具有了最可靠的加密系统。在第二次世界大战开始时，德军通讯的保密性在当时世界上无与伦比。似乎可以这样说，Enigma在纳粹德国二战初期的胜利中起到的作用是决定性的。

第三关 巴黎南郊拉莫德城堡









据悉，盟军的间谍组织出现一名叫梅利尼克的叛徒，准备向盖世太保党卫军上校里赫特告密，他们约定的会面地点在巴黎南方佩里格省的拉莫德城堡中，一旦他们达成交易，巴黎市内的盟军谍报网会随之瓦解，情形相当危急。此次任务是潜入城堡，处决里赫特和叛徒梅利尼克。

支线任务：会见情报员（Meet the infomer）

任务开始在野外A处，避开小路上的巡逻队，穿过路左的院子来到一幢小屋④后，等附近的巡逻兵离开，爬到屋前与法国抵抗组织的情报员会面，得知城堡地下的锅炉房里有一些法国北部防御计划的文件，德军目前尚没有意识到它的重要性，要想办法拿回这些文件。在情报员离去后，尾随解决掉那名绕屋子巡逻的德兵，换上一套德兵制服（扔掉苏制步枪）。

1.杀掉叛徒梅利尼克（Kill Melnlk）

进入城堡一层，发现梅利尼克就在大厅B里抽烟看报，然后到餐厅订饭，再由楼梯C到二楼的卧室①休息，那间卧室只有侍应生送饭才能进去。

刺杀方法一：前往楼梯间D打倒一名德兵，换到戴红袖标和钢盔的制服，然后再到走廊E，有名维修工在墙上钉东西，还有一名维修工来回走动。一名侍应生会用钥匙进入储藏室F，趁他们离开，过去用开锁技能开门，躲到最后一排货架后，等侍应生进来摸到背后击倒，换上侍应生服装。到厨房G端食盒，径上二楼的卧室①，等梅利尼克进来，摸到身后用绞绳处决。

刺杀方法二：在城堡东南不远处有一间仓库H，由后门开锁潜进去，二层平台有名睡觉的狙击手，解决掉他换服装并背起旁边的狙击枪。前往城堡南方的仓库I，埋伏在二层，这里是绝佳的狙击点，等梅利尼克走到窗前一弹毙命。

刺杀方法三：换上德兵制服，等梅利尼克坐在一楼大厅看报的时候，在二楼的走廊趁卫兵不注意将吊灯的绳索割断，不过很容易被发现，时机较难把握。

支线任务：拿取计划书（Recover the documents）

在梅利尼克卧室的床上有套高级军官制服，换上它行动方便多了。军官制服还可以前往三楼的图书馆拿，不过进去之前得先清掉走廊上的两名卫兵。换上军官制服后，可以继续做支线任务。前往一层的西侧走廊，趁卫兵不注意，用开锁技能开门，进入锅炉房J，在地上有三只纸箱，由后门出城堡找到一辆货车，命令搬运工到锅炉房去搬文件，等他们将纸箱搬上货车，开着货车赶到城堡西南的情报员附近的K处，任务完成。

2.杀掉盖世太保头子里赫特（Kill Richter）

盖世太保里赫特带着一名卫兵在三楼四处闲逛，附近的敌兵很多不易下手。三楼是高级军官活动的区域，为了避免被怀疑，最好换上高级军官的制服。在二楼梅利尼克的卧室和三楼的图书馆都可拿到军官制服。穿党卫军士兵的制服也可以到这里，不过被怀疑的几率会很大。

刺杀方法一：由楼梯间C前往三楼，穿过大厅②到卫生间L（确定里面没人），蹲在屏风后面守候，不久里赫特会进来上厕所，把卫兵留在外面，这时摸到他背后用绞绳处决，再把尸体藏到屏风后，卫兵进来探查后不见长官，悻悻离开而不会触发警报。



趁里赫特进入卫生间解手的时候暗杀

刺杀方法二：前往三楼的楼梯间M，趁卫兵离开沿楼梯上阁楼，那里有热水管线，将热水阀门关掉，不久里赫特洗脸发现没热水，吩咐卫兵到阁楼察看，将上来的卫兵解决掉，里赫特久等没有回音，自己跑到阁楼调查，趁机下手解决。

刺杀方法三：前往三楼的房间N，推墙上的暗门进入放映室O，开启放映机，不久大厅里的高级军官们鱼贯而入，一起坐下来观看战争影片。里赫特会坐在最后排，用手枪直接击毙，电影里的枪炮声会掩盖枪声。

3.安全撤离（Exit the area）

一击得手后，迅速往楼梯跑，离开城堡跳上摩托车，飞驶至湖边的小码头③，任务完成。

第四关 英国伦敦布莱切利园译码中心

布莱切利园平面图

主楼A二楼平面图

根据布莱切利园（Bletchley Park）【注3】的线报，苏军的一本1500页的密码书落到了英国人手中，用它可以破译苏军的密电。这本书是从苏军通讯站窃取的，它很快会转交到美国战略情报局（OSS）的手上，这样他们就会对苏军的行动了如指掌。为此，苏军高层下达指令，必须在六小时之内潜入布莱切利园拿回那本密码书。

1.截获公文包（Intercept the briefcase）

任务开始时身上有两种关键道具——毒烟和假材料。毒烟是用来解决教授的，假材料用来陷害教授，给他的死安排一个合理的说法。主角和一群美国人同时到达，他们在英军长官的陪伴下进入主楼A拿公文包。不必管他们，首先前往建筑B，那里是间仓库，跑到里面将跟进来的保管员解决掉，不久有个人会进来寄存一只空的公文包，拿到它。如果去晚了，可以用保管员身上的钥匙进仓库拿这只公文包。

方法一：前往医疗站C，那个拿到公文包的美国人正在屋子里候诊，除了医生任何人都不能接近他。到卫生间将进来的卫兵和医生都解决掉，换上医生服装。进入医疗室，从桌上拿安眠药喂给美国人吃，趁他睡觉的时候把公文包调换，如此神不知鬼不觉地将密码书弄到手。也可以选择喂他毒药，但英军会密切关注美国人的行踪，容易引起骚乱。

方法二：在关卡开始时迅速前往建筑D，外间有名女秘书。蹲在箱子后开锁进到里边的走廊（这里较难，多尝试几次），在里间的沙发上有名科学家在睡觉，打晕他换上科学家制服，在他身上还能找到一把教授的房间钥匙。然后再到仓库B去拿空公文包（见前），再往建筑E，在屋角桌上拿到一张通行证。英美进行密码本交接的步骤是：美方到主楼的大厅等待，英方军官到二楼拿公文包，到大厅交给美方，然后带着美方到三楼进行登记。这个时候尾随他们到三楼，那个提公文包的美国人会进卫生间F解手，溜进卫生间将公文包调包。这个方法有时间限制，动作必须迅速，错过这一时机，那家伙就不会再去卫生间了。

方法三：这个方法有时间限制，需在英国军官之前潜入二楼的办公室，使交接程序终止。任务开始跑到主楼A后，开锁进入地下室，跑到一层的楼梯处，旁边的房间是档案室外间，击倒里面的文员，搜得钥匙和一张通行证。背他进旁边的档案室，在里面吹口哨引进门口的守卫，敲倒并换上英军士兵制服。上二楼找到上校的办公室（卫生间旁），门口有名守卫，趁走廊上无人击倒他，搜得办公室钥匙，把他藏进办公室的门后，再等军官进来打倒，拾取地上的公文包撤离现场。如果在军官进屋之前拿走公文包，军官会通知全园的守卫搜索公文包，这样会为后面的撤离制造麻烦，因此要将上校解决掉再拿公文包。

在医疗室里给美国人下安眠药，趁他睡觉的时候调换公文包

2.刺杀教授（Kill the professor）

教授就是身穿白大褂在院子里逛的那个，他有时会到主楼的二层，也偶尔会去院子里的吸烟室去，他明显是三等烟民，只会管别人要烟抽。刺杀方法总结有五种：

刺杀方法一：首先到院子一角的吸烟室G，那名教授会


在吸烟室守株待兔，教授会过来要烟抽

进去和一名灰西装的家伙要烟抽，趁灰西装走到屋后的时候打倒他，换上灰西装在吸烟室里守着，教授再进来要烟，将身上的那盒毒烟给他，他走到外面吸了几口，自己跑到屋后呕吐死亡。他还真会找地方死，连尸体都省得搬运了。

刺杀方法二：换上英军或科学家制服进入主楼A，二楼的里间是通讯室②，外人是不允许进入的。调查外间H的机器，用它将屋里设备的电压升高，不久教授进入通讯室，里面的人请他检查一下设备，这时立刻用外间的机器提高电压，教授会被电死。

刺杀方法三：前往主楼A二楼，趁一名通讯兵出去抽烟，其他三个背对忙碌之际，尾随教授进入他的办公室I，将其解决掉，这个房间也可以放假材料。

刺杀方法四：前往主楼A二楼，趁教授不在，一名通讯兵出去吸烟之际，用开锁技能进入教授的办公室I，在酒杯里下毒，也可以等教授进来解决掉，这个房间也可以放假材料。

刺杀方法五：潜入院落东北建筑里教授的房间④，守候教授回来解决掉。

支线任务：栽赃（Plant discrediting evidence）

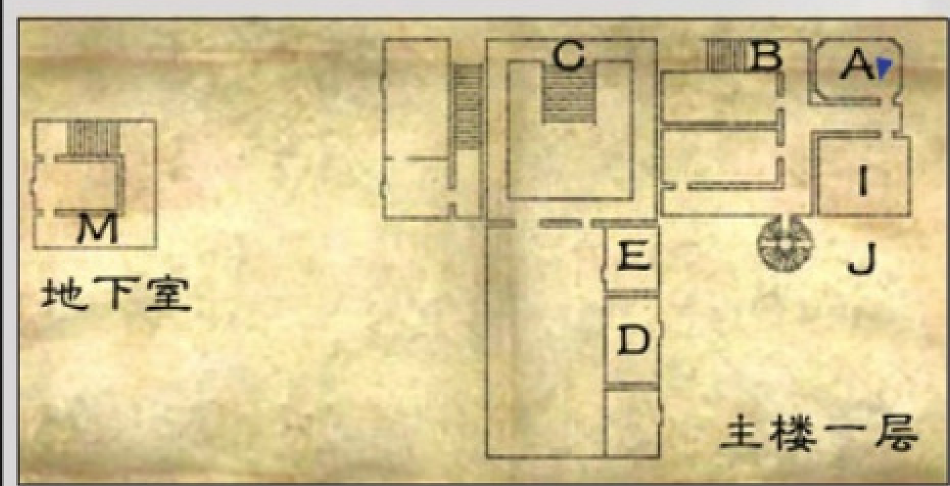
换上教授的白大褂，搜尸拿到房间钥匙，前往大院东侧的建筑④，进入教授的房间将假材料放到桌子上。

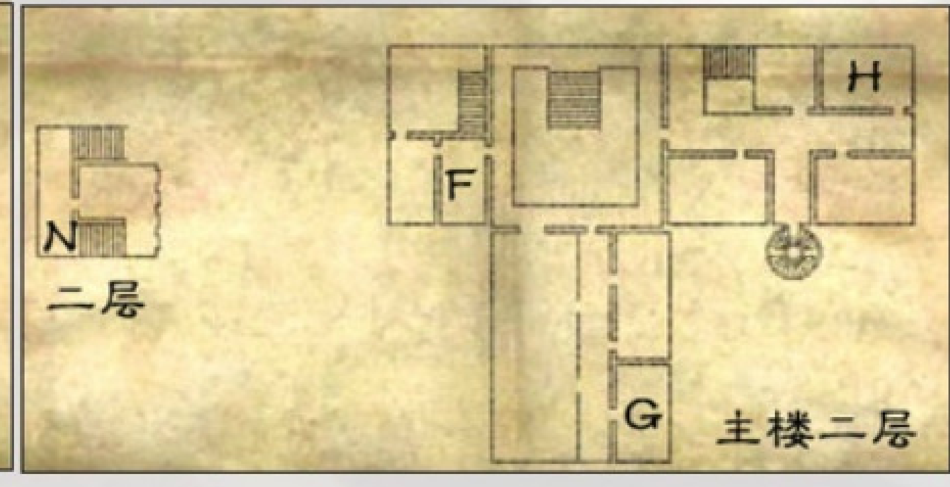
3.撤离布莱切利园（Leave the park）

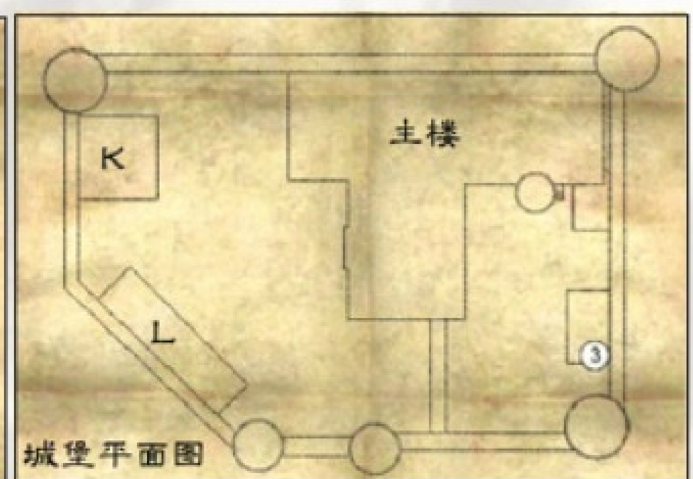
将所有任务完成后，拿到替换到的公文包跑到布莱切利园的大门处③。

【注3】布莱切利园（Bletchley Park），又称X电台（Station X），是一座位于英格兰米尔顿凯恩斯（Milton Keynes）布莱切利镇内的宅第。在第二次世界大战期间，布莱切利园曾经是英国政府进行密码解读的主要地方，轴心国的密码与密码文件，如恩尼格玛密码机等，一般都会送到那里进行译码。自恩尼格玛密码机被破解后，布莱切利园所收集到的军事情报一概被代号为ULTRA。尽管现今有部分人对这些情报的功用提出质疑，但普遍认为，ULTRA除帮助了盟军外，还使战争缩短了1～3年。现在，布莱切利园已成为一所向公众开放的博物馆。

第五关 波兰雅盖洛城堡







科特雅罗夫少将的智囊团最近得到一份机密文档，提及在新松奇镇附近有一片古老的纪念碑遗迹，德军准备炸掉那里的桥梁和几座大坝。根据捕获的制图师供出的情报，这次行动需要的所有炸药都放在雅盖洛城堡中。此次任务要在六小时内毁掉德军的军火库，终止敌人的破坏行动。

1.截获密电（Intercept the cipher）

任务开始在城堡主楼的一层仓库A，打开门躲到墙后，观察对面屋子踱出的德兵，尾随用绞绳或麻药放倒，背回屋里换上德兵制服。来到走廊，这里是食堂区域，由楼梯B上到二楼，再由楼梯C下至一楼，来到主大厅。先跟一名医生进入他的办公室D，解决他换上医生服装，再到诊疗室E的推车上拿毒药。回到二楼，在走廊看到一个白衬衫男子站在通讯室F的门口，卫兵提醒医生正在等他，看来医生是可以进通讯室的。尾随他进入屋里，得知报务员收到一封密电，白衬衫男会拿起那份电报离开。这时前往房间G外面，一对男女军官正在走廊上亲昵地聊着，不久他们会进入房间G。尾随进入，屋里漆黑一片，趁他们毫无顾忌亲热的时机解决掉他们，换到军官服装。那个背心男将密电送到高级军官开会的房间H，在走廊上有两名戴红袖标的卫兵，必须搞到他们的服装才能进入会议室，建议先解决坐在椅子上休息的，再将巡逻的击倒藏到附近的屋里。换到红袖标卫兵服装后，就可以大大方方进入会议室H拿密电了。


尾随这对偷情的男女进屋子，可以搞到军官制服

支线任务：获取情报（Obtain the Information）

来到城堡的庭院，前往东南角的棚屋里调查藏匿处③拿到情报，此时放置炸药的地点全部在地图上显现出来。

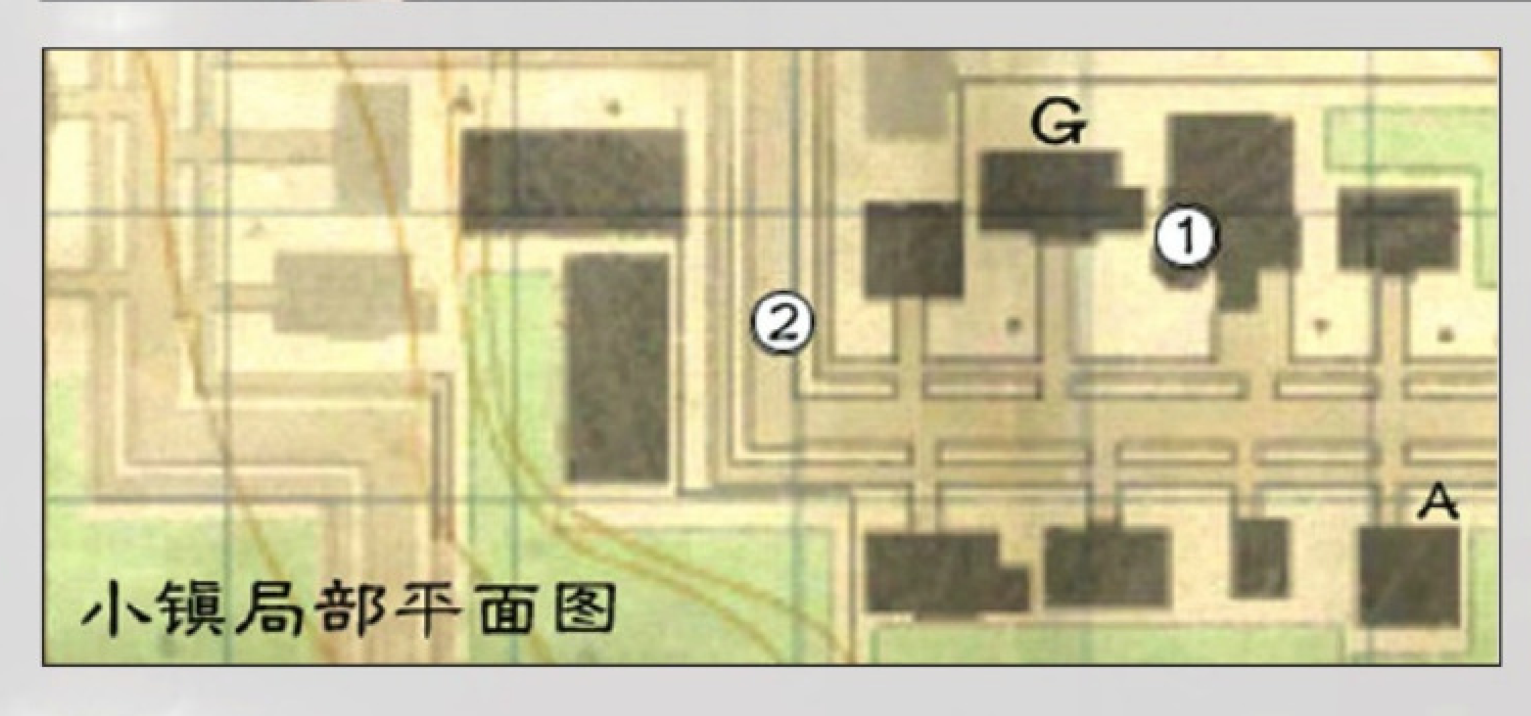
2.放置炸药（Place the explosive charges）

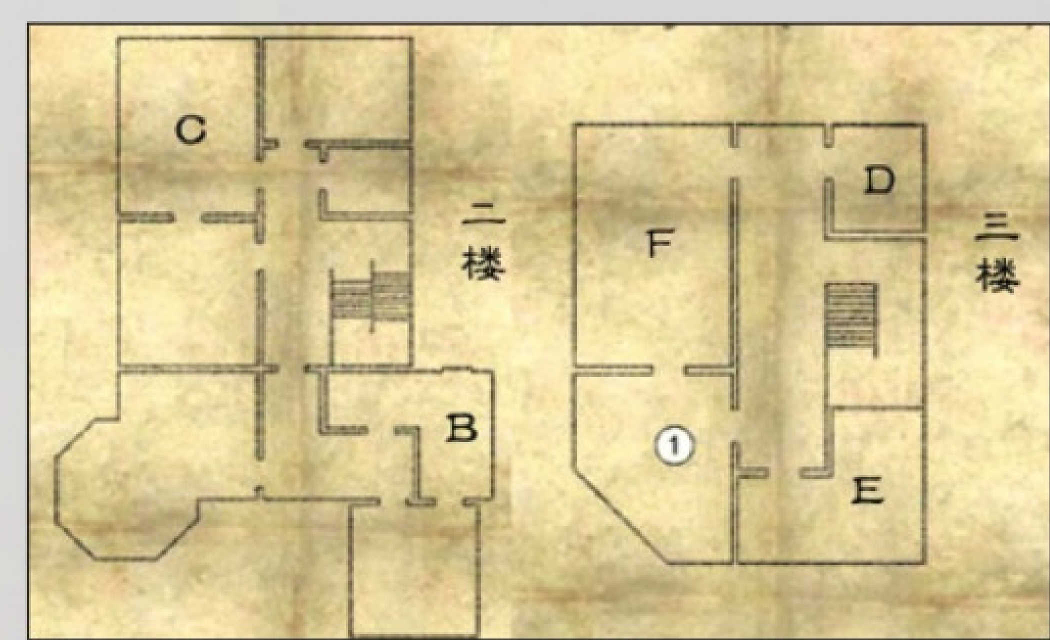
回到任务开始的房间外，进入寝室I，移开墙边的铁板，钻墙洞摸进弹药库J拿炸药，随手在这里放一捆。然后前往庭院西方的建筑K，门口的守卫森严，只有那些搬运炸药的穿背带裤的家伙才能够进去。先跑到木屋L里，往水桶里下毒，不久一名搬运工过来喝水，随后倒毙，换上他的服装，搬只箱子混进建筑K。在办公室解决一名军官换上制服，来到地下室M，趁附近的搬运工不注

意，在地上放置一捆炸药。然后到二楼，解决掉门外的守卫，用搜到的钥匙打开仓库N的门，进去放炸药。

3.撤离城堡 (Leave the castle)
返回任务初始的房间。

第六关 美国小镇



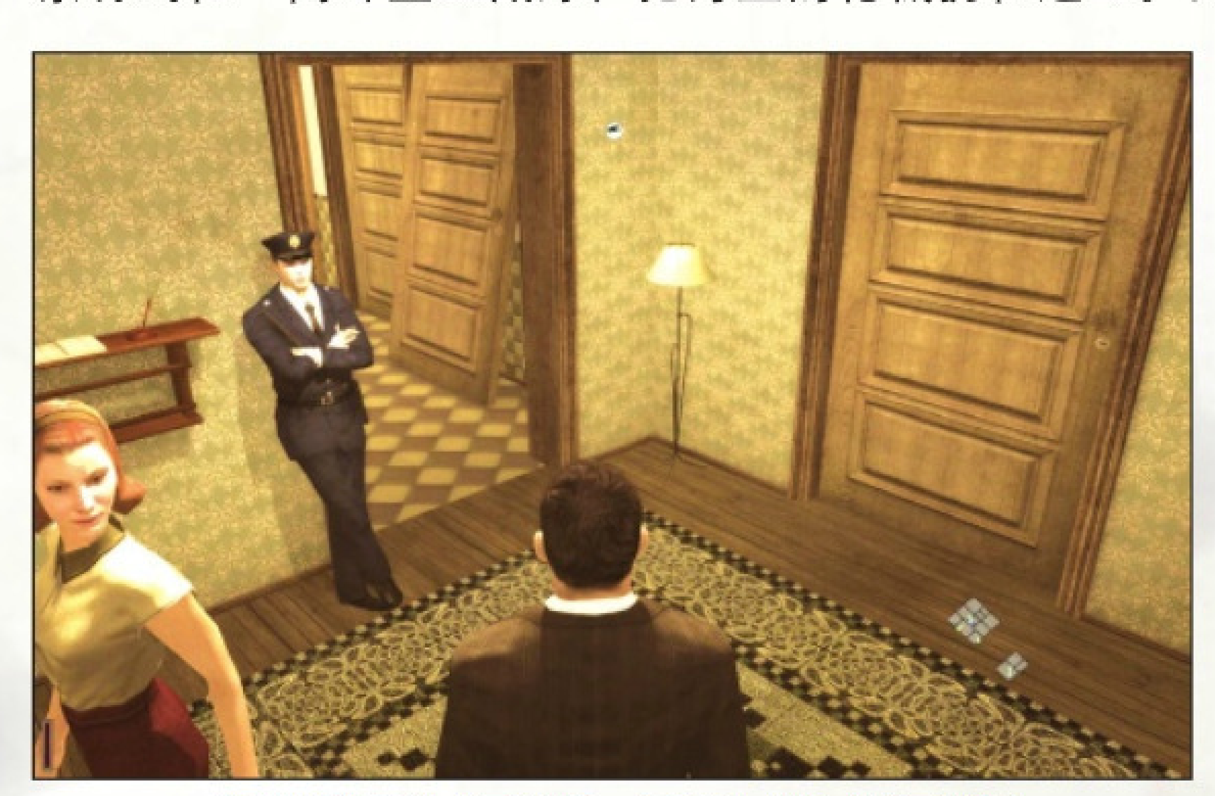


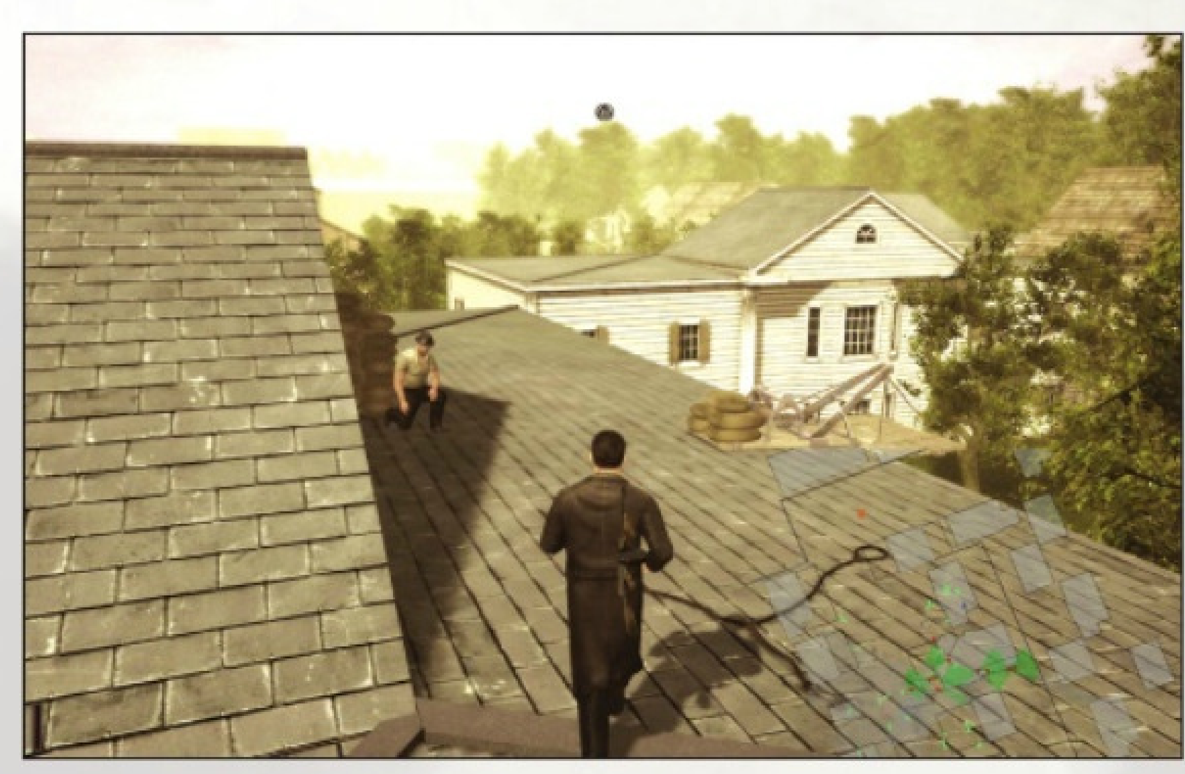
据可靠线报，美国联邦调查局（FBI）在今天下午三点半逮捕了苏方代号为“拉姆齐”的情报员，苏方高层下达命令，不惜一切代价将这名情报员营救出来。

1.解救情报员 (Free Tsavalov)

任务开始在美国小镇的街道上，站在一辆汽车旁，身边还有一具用袋子套住脑袋的尸体②，它是用来伪装那名情报员的，把它扔在这儿吧，先去解救情报员。注意行动期间不要尝试杀害任何一位平民，否则会任务失败。

沿街道前行，在街右边的住宅A前有辆警车和两名警察，貌似这家发生了案子。进到屋内，等门边的一名警察进入卫生间，尾随进去击倒，换取警察制服。由于其他人也可能去卫生间，因此要将这名警察背到任一间卧室里藏好，把身上的枪械扔在这里。而后来到外面，前往情报员所在的那幢大楼②，门口的便衣会上前搜身。进入楼内，情报员被关在三楼，这身普通的警察制服在二楼会引起怀疑，三楼更是上不去的。跑到二楼的衣帽间B，将陆续进来的五名便衣逐个揍倒，全部背到屏风后面藏好，然后到走廊清掉一个站着不动的，再进房间C解决最后一名便衣拿到桌上的汤姆逊机枪，这个其实也用不上，背着比较帅而已。


等这位警员进入卫生间，尾随进去搞到警员制服


带领情报员逃离大楼

清光二楼的敌人再到三楼，往右闪进卫生间D，解决掉进来的便衣，从身上搜到三楼钥匙。接下来再到左边的卫生间E，将进来的两名便衣解决掉，如今走廊上只有两名便衣了。趁他们不备用钥匙开门进小仓库F，再开一道门在房间里找到情报员①，他会在阳台和相邻屋顶之间搭起一座木桥，由此逃出去。来到相邻建筑的屋顶G，把维修平台降下去，稍后要用它来搬运尸体。由阁楼进入正在施工的楼里，下楼梯到一层，屋子里有大量的维修工人，因此行动要尽量迅速，避免暴露身份。由后门来到建筑的后院，绕出去赶到任务起始点的汽车②旁。

2.放置伪装的尸体 (Plant a decoy body)

接下来要往关押情报员的小仓库运送那具尸体，背起尸体朝那幢施工维修的建筑后院走，途中要避开前院工人和警察的目光，尤其那个经常走到木堆处的工人，趁他转身的时候再走。终于背到了后院，把尸体放到维修平台上，再由建筑内的楼梯上阁楼，把平台升至屋顶，背起尸体过独木桥，木桥发生断裂，它还能走一次。进入小仓库将尸体扔到地上，这时出现新任务。

3.破坏现场 (Demolish the room)

现在要将关押情报员的房间烧掉，由楼梯返回到街上，前往当初取得警服的那幢房子A，到厨房旁的卧室角落找到一只装炸药的手提箱，不过进去时不能被主人看到。拿完箱子按原路返回，放好炸弹。

4.撤离现场 (Leave the area)

屋子发生爆炸后，周围全是闻讯赶来的敌人，逃往阳台，上木桥会断掉，迅速纵身跃到对面的屋顶，按照之前的路线逃到汽车处，任务完成。

第七关 苏联哈尔科夫



最近有三名德国间谍空降在了哈尔科夫地区，伪装潜伏进了苏联红军内部，此次任务是要秘密处决他们，但不能惊动当地的居民。

1.监视间谍的行动（Survell the group）

在开始位于河岸的山坡A，往下面的桥头望下去，看到那三名间谍会合到一处，沿着河岸朝北方行走，在矮草中匍匐跟过去，不要被他们发现。来到一间废屋①外，听到他们和另两名同伙碰面，说什么“一切按计划进行”。

2.阻止间谍的破坏行动（Prevent the sabotage）

等那三名间谍离开废屋，留下来监视废屋附近的那两个同伙，他们先是左右张望，然后沿河岸北行。不用跟得太近，他们走走停停最后来到铁轨桥B，在四个地方安置炸药，等他们离开，跑上铁桥将这些炸药全部拆除。

3.暗杀一号间谍（Capture Nikolayev）

把背包里的军官服装换上，进入地图东北方的村庄，三名间谍已分散在村庄各处，要分别将他们解决掉，但不能惊动村里的士兵和平民，尽量做得像是意外事件。一号间谍在村庄的南部行动。

刺杀方法一：尾随至村庄西南C处，他会站在那里吸烟，由背后用绞绳或麻醉无声放倒，然后将他藏在旁边的地窖里。不推荐拳击，声响会吸引村民和士兵的注意。

刺杀方法二：跑到村庄东南，那里有一堆木料D，这名间谍会在木料前面驻足，先使用跟随、待命指令将东侧能看到的那名士兵调开，等这名间谍走到木堆前面，用匕首割断绳子释放木料，滚落的圆木会将间谍砸死，附近军民会认为是意外事故造成的死亡。

4.暗杀二号间谍（Capture Shestakov）

这个家伙在村庄中部走动。

刺杀方法一：躲在木屋E的木板后面守候，他进屋后张望片刻，然后站在屋子中央沉思，悄悄摸到墙边割断绳索，空中掉落的木船会将他砸死。

刺杀方法二：前往村庄西北的木屋F外守候，他会坐在屋外的凳子上休息，这时走到他上方的平台，将一只水桶踢下去，水桶正好扣在他的身上。淋湿身体的他破口大骂，然后会跑到附近的浴室冲澡，尾随进去解决。

将水桶扣到二号间谍身上，他会跑去洗澡，有机会下手了

5.暗杀三号间谍（Capture Starikov）

这个家伙伪装成军官在村庄的东北部闲逛，然后走到G处的院落桌边休息，附近有一群说笑着种地的士兵，给他们的长官看身上的证明文件，说正在执行任务希望配合，他爽快地招呼那群士兵离开了，然后进屋将女主人用麻醉剂迷倒，再等三号间谍回来下手，将尸体背到屋里藏好。



等三号间谍坐下来休息的时候，摸到背后动手



割断木材上的绳子，释放滚木将一号间谍杀死

6.向指挥部汇报（Report to headquarters）

在清除三名间谍后，到村庄东南的房间H，用里面的电台向总部汇报，游戏至此结束。



PES2009任意球技巧

Pro Evolution Soccer 2009

■四川 馒头

通常20～25米是任意球的最佳破门距离，相信大家都有自己最为熟悉的罚球方式，不过对于一些罚任意球技巧稍差的玩家来说，这个距离想要破门还是具有一定难度。下面笔者就为大家介绍两种既简单又实用的任意球技巧。









1.低射

当主罚任意球的队员状态不佳或受伤时，该球员的任意球精度会随之降低，大家破门的信心也会大打折扣。这时如果我们使用低射反而能起到意想不到的效果。低射的操作方法极其简单，而且命中率也很高，更难得的是对球员能力的要求也微乎其微，大家甚至可以选择队中任意一名球员来完成射门。当然，如果你喜欢玩一球成名模式，在球员成长初期，任意球能力较低时，也可以通过这个方法进球。低射的操作步骤是：↓+R2+○键，力量为200%，即按满力量槽。由于低射要求蓄满力量条，降低了对玩家按键时机的要求，非常适合初级玩家。为了提高低射的进球率，一般情况下要将皮球对准人墙末尾两个球员之间的空当（图1）。

2.搓射

搓射是PES2009中最具观赏性的射门，皮球往往能够在空中划出一道美妙的弧线，让门将望尘莫及。如果球队中有一名任意球能力出众的队员，推荐大家采用这种方法。通常我们会按□键来罚任意球，不过这里介绍的是按○键。搓射的操作步骤是：↑+○键，蓄力到一半多一点（图2），力量槽出现后按逆足方向键（左脚罚球后按→，右脚罚球后按←）。由于皮球在飞行的过程中有一个旋转过程，所以搓射对选位有一定要求。在球门左侧罚任意球时，将皮球对准人墙末尾第二和第三个球员中间的空当（图3）。在球门右侧罚任意球时，以近门柱为基准，稍稍往右偏移（图4）。P

《植物战僵尸》花园技巧

Plants vs Zombies

■内蒙古 莽月飘零

在游戏《植物战僵尸》中，完成塔防的主线流程后还有许多迷你游戏可玩，其中比较有意思且需消耗大量时间的就要数花园的种花游戏了。除了需要买花外，还要满足花儿的各种需求才可以获得钱币奖励。将花儿养大以后会在一定时间间隔掉出金、银币，这样就可以挂机挣钱。虽然如此，但游戏初期少得可怜的金钱和花儿让人抓狂，经过研究笔者发现一条可迅速致富的捷径，拿出来与大家分享。



首先在主线流程的游戏里挣些钱，至少要有一万，然后买三盆花和肥料、杀虫剂。进入花园以后花苗有浇水的要求，满足花儿的一系列浇水要求后根据提示给花施肥，全部完成后花儿将不再提出要求。此时来修改电脑的系统时间，使用Alt+Enter键改成窗口模式会更方便一些。直接修改月份最方便，向前或向后调一个月就行。然后回到游戏，花儿就又有需求了，满足之后再修改时间，如此反复几个来回就可以把花养大。长成的花在满足需求之后会掉金、银币出来，你可以买只蜗牛来帮你捡钱挂机，如果这样还嫌太慢，可继续修改时间，每改一次花儿至少会有三到四次浇水的需求，其他需求不管，因为会花钱，我们当前只满足不花钱的需求。等赚够7500钱后再修改时间的年份，然后去商店购买三盆花，再通过修改时间来把花养大，如此反复，用不了多长时间就会有一大批花盆在为你挣钱。注意不要将花园的空位占满，不然在主线游戏中得到植物道具后花儿会放不下。你可以把颜色重复的花卖掉，也可以在满足所有已经成熟花儿的要求后，将打僵尸游戏里得到的巧克力喂给蜗牛，这样蜗牛会更卖力地

拾取金币。此外巧克力也可以喂给花，让花更快地掉钱，但作用时间不长，加上巧克力较难获得，所以并不划算。你可以把游戏中的花园切换到窗口模式，给蜗牛吃块巧克力以保证它在很长一段时间内不会睡觉，然后就去玩别的游戏，或者上上网聊聊天，注意不要把游戏窗口最小化，因为那样会使游戏停滞下来。

赚到钱后你有许多东西需要买，包括游戏中的各种道具以及另外两个花园场景，还有种树的游戏。两个新的花园专门用来养水生植物和那些白天会睡觉的植物，你需要买辆手推车将这些特殊的植物移栽到相应的花园里，这些植物需要在游戏二周目的主线流程中获得。种树游戏没必要刻意培养，种树很慢也很费钱，开始喂大树吃东西为一次只长一个叶，到最后就开始用英尺来算高度，而且大树除了会和你说话、讲游戏里的事情之外似乎没有什么特别的用处，所以没必要把钱都花在大树上。





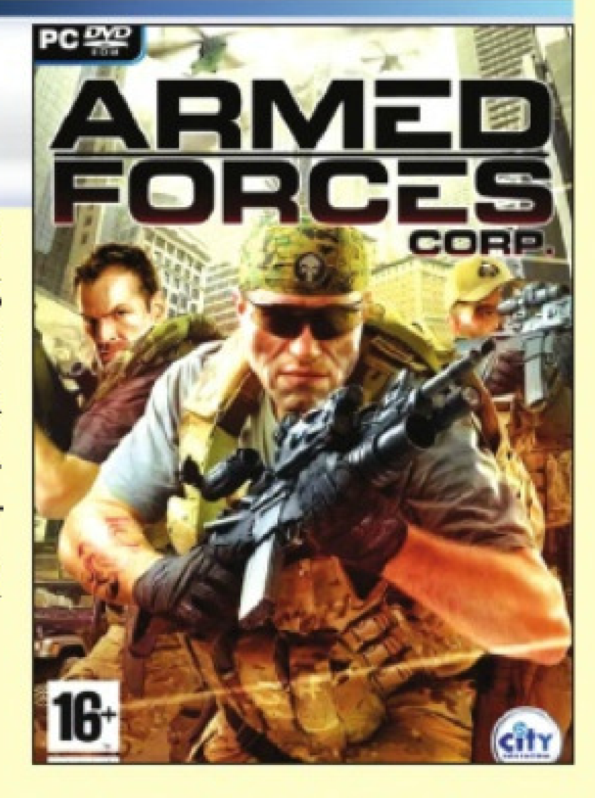
秘技 英雄连——勇气传说



本作是即时战略大作《英雄连》的第二部资料片，增加了三个小战役和三种新多人模式。游戏结构与画面风格均完美继承了两部前作的优点，抢点压制的快节奏打法鼓励主动进攻，独特的资源设定在有效限制人海战术的同时也最大限度发掘了玩家的策略思维。在游戏中按下Ctrl+Shift+~键或Ctrl+Shift+@键打开控制台窗口，然后输入以下代码获得相应的秘技功能（再次按下Ctrl+Shift+~键可关闭控制台窗口）。

FOW_Toggle：开关战争迷雾
ee_bigheadmode(1)：开启大头模式
ee_bigheadmode(0)：关闭大头模式
taskbar_hide：隐藏操作面板
taskbar_show：显示操作面板
statgraph()：开启Statgraph
statgraph_channel(“fps”)：显示FPS（Statgraph必须开启）
setsimrate(数字)：设置游戏速度，10为普通速度
FOW_RevealAll：移除迷雾，需添加-Dev为游戏启动参数

秘技 武装部队



本作是一款较为传统的FPS游戏，玩家扮演一名维和部队的士兵，在危险城市、异国村庄、军事基地以及岩石峡谷中与有组织的恐怖分子展开一场激烈的战斗。在游戏中按下T键打开对话窗口，然后输入以下代码获得相应的秘技功能。

god：打开无敌模式
guns：获得所有武器
ammo：获得全部弹药

秘技 烽火飞车

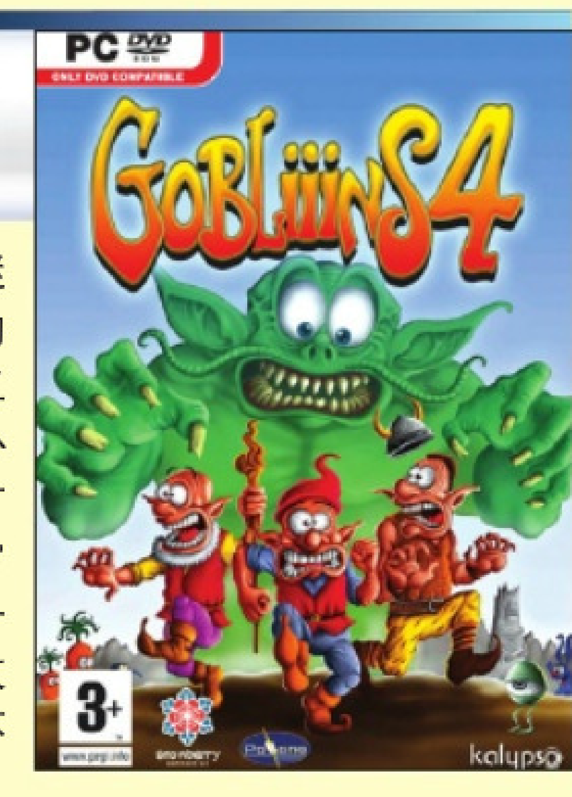


在《烽火飞车》中，玩家驾驶反重力赛车，在名为New Apeiron的异度空间中飞驰，与对手展开一轮轮殊死拼杀。随着游戏流程的不断深入，玩家的坐骑也将获得行驶速度、操纵性、攻击火力等属性的提升。在游戏主菜单中输入以下代码，可获得相应的秘技功能。

MIGHTOFARAKHON：全作弊解锁
RISEOFAPEIRON：全部解锁
QUADQUANTUM：四倍伤害
HYPERBLAZE：无限涡轮
SHIELDOFARAKHON：无敌模式
FULLPYROENGINE：全热力引擎
EYEOFARAKHON：隐形



秘技 顽皮小精灵4



这是一款幽默风趣的解谜游戏，每一关都有丰富逗趣的设计和巧思，玩家需要利用三个能力不同的小精灵，花尽心思才能想出各种难题的解决方法，而游戏中的趣味设计也常常叫人会心一笑。以下是每一关的过关密码（各关密码均收齐全部金牙），可方便玩家不必每次都从头开始玩游戏。

第2关：KUKUDIKUNO
第3关：NUFOPJURO
第4关：NURIKOBIDU
第5关：NUTUJOMONO
第6关：JONUXAZUNU
第7关：TOMUNILANA
第8关：NUKIMONILA
第9关：RANAPALIJU
第10关：JIXUZIJUNO
第11关：NUZODOJUKU
第12关：ZAPANUBUNA
第13关：ROZUXIFINI
第14关：ZUMULIRUNO
奖励关：ZORUNIRANI

林晓： 让我们来作诗吧——9月蜜的时光，回眸间都是甜的思量，耳畔时常回响丰收的歌唱。在不知季节的地方，光阴也失去了力量。悲剧与喜剧交错上演，一幕落下另一幕又粉墨登场。所有屏幕中的虚幻场景，都依赖着城市上空纵横的电网。放下鼠标推开你的心窗，品尝这流淌在呼吸中的秋光。好年华莫要虚度在键盘上，快走出城市去看看大自然的宽广。



等待之术士篇

■黑龙江　枫叶魂

你曾还记得这样的一片月光么？
无声的细雨，在黑夜中，渗透出沉默的力量。
就这样，从凉凉的微风中，慢慢的透过出一种寂寞。
而这种寂寞，也一步一步迈向万劫不复的深渊。
你曾还记得这样的一片喧哗么？
在很遥远，慢慢靠近。
像是一片阳光在风中摇摆。
带来的一阵幸福的温暖。
那是什么。
漫长的岁月，他们又留下了什么。
青春就在这之中，一点一点被吞噬。
世界依然没有改变。
而曾经的那些幻想，
不知会不会随枫叶的飘落而渐渐淡忘。
直到月亮落下，天边渐渐泛白。
新的一天。
就这样开始。
在黎明之中一同回味，那余下的月光温柔。

引言《出云月下》

我不知道生活为何会如此空洞，亦不知道我为何会如此伤感，只知道她走了以后，那片枫树林开始沉寂了。我疲倦地走在林间，看着它们繁密的枝叶，好像是哀愁和幸福错杂相拥着，不时的，两片树叶交错在一起，摇落大片的宁静。灼灼的阳光依然把枫树林包围着，永远永远是那么宁静，只是偶尔能听到我心中的哀鸣……

我一直都是寂寞的，因为我没有朋友，但我每次挥舞着神杖，散落在上心头的都是残泪点点。怀想着往日轻盈的梦，令我陶醉地看着那些桃源嬉戏的孩童，我期盼自己能和他们一样，有朋友，也有笑颜清泪。

我孤独地生活着，风在耳边低语着，发梢摆动，风致绝佳。孤独是一种凄凉的美丽，烂于心尖的寂寞延伸着，我开始彻底虚无的惊喜，感动的笑和明亮悠长的叹息。

或许，这就是术士的宿命。

孤独一生。

她走过来，从来都没有的陌生的气息，也许，她只是一个过客，匆匆地来，匆匆地离开。

一个女剑客，和往日其他的剑客一样，散落的风尘，奔波劳累。她对我微笑着，阳光灼灼。她说，她叫蕙儿。

蕙儿，是那个剑客，那个常常奔跑在芳草林追逐着夭夭的女孩。我看着她，绿色的衣带在空气中蹁跹着划出凝重的停滞，瞬间的辉煌。这种辉煌可以黯淡，但不可磨灭，她的眼睛比整个夏日的阳光更明媚，灿烂。

我问，有什么事吗。

她说，可以带我过试炼吗？

我从背包拿出那把满是灰尘的神杖，带她进入了那个叫试炼的地方，在双手开始吟唱的一瞬间，我忽然发现，我其实可以在神杖上释放出最强的法术，但唯一无法驱散内心空落的寂寞，至少我是这样的。

她说，谢谢。她依然对我笑，笑得阳光灼灼。

她离开了，四周又重归寂然，她的身影渐渐远去，又一次出现在阳光下的芳草林上。我有些落寞。我想，她只是一个过客，匆匆地来，又匆匆离开。

我见到过一个陌生的女剑客，她叫蕙儿。她是我有生以来第一个对我微笑，和我说话的陌生人。

芳草林上有些湿气，阳光从湿气里面穿过，颓废慵懒地萦绕在每一片绿地上。我看着朦胧的湿气在阳光下形成一个个七色小拱桥，美丽得像一个新娘。可是，我不懂得爱，只会抚摩着神杖细细倾听着自己的心跳。

我喜欢出云的月亮，静静地坐在地上，看着柔媚的月光，闪烁的星辰。有时，月会突然消失，天空飘起小雨。但我听别人说。出云的雨，是恋人的泪。

我喜欢眺望星空，群星闪耀，我想，那里才有生机，绝不似我这儿正在溃烂的孤独。

风拂过，潇潇淅淅的雨声。

漫长的夏日如缠绕在草坪上的湿气渐渐散去，我将去旅行，像一个剑客一样的奔波，开始我的幻想新生活。

在龙城，我的目光越过熙熙攘攘的人群，落在一个熟悉的背影上，绿色的衣带，那把锈涩的铁剑，那个弥漫着自己全部夏日回忆的背影。

蕙儿。

我闻到似曾相识的香味，她走了过来，从很远很远的模糊到渐近渐近的清晰。她笑着说，枫，你好。我微笑着说，蕙儿，你好。

我告诉她，我打算旅行。她点点头然后微笑，她的微笑在阳光下很炫目，让我神魂颠倒。

我们走在龙城大道上，她微笑着给我说着她经历过的种种趣事。而我却只能对她点头，微笑。她所经历的事情对于我来说，无疑是一部神话，她就是神话中的公主。我从未经历过这么多，在我苍白的记忆中几乎只有试炼、怪兽、神杖还有无声的哭泣。很久以前一场发生在我眼前的悲剧，夺去了我姐姐的生命。红色的液体从姐姐身体流出时，我只是呆呆看着，

看着那殷红的液体缓缓黯淡下去，在阳光的照耀下慢慢凝结成为暗红的固体，终于漫不经心的幻化成虚空之镜的一部分。

别人说术士命中注定是一个独行者，也的确，我的生活一直是在孤独，寂寞中进行的。

夕阳染红了半边天。她站住，对我微笑，说，枫，我们一起旅行吧。

我们一起旅行吧……

夕阳的余晖把她的轮廓印得很深很深，她的目光在夕阳下闪出耀眼的光明，很吸引人。

我们在那片草坪分别，我向她道别，她点点头，然后转身离开。

她的身影散乱，斑驳地投影在深深浅浅绿色里面，一如摇曳的灵魂被撕落得支离破碎。蕙儿的脚步是那种突兀的清晰，轻轻抬起又轻轻落下。

我依然像往昔一样凝神眺望着她异常干净的背影，突然发现自己已经深深地陷入对她的留恋而无法自拔。

也许是因为多年来的寂寞，我已经忘却了我一个人走过了多长孤独冷清的路程，一直都是一颗孤寂冷漠的心悬挂着。我从背包中取出神杖。

我从未注意过我的神杖，因为没有意义。只有一些武器行家见了，才会问我，这就是那把用天神都忌于言谈的神杖吗？

神杖……这把杖我记得是有名字的，它叫九仪…….

我追上了她的背影，与她并肩旅行。我们去了许多地方。途中，我常常听到她有条不紊地给我讲各地的神话故事，我久久陶醉其中。听到她的声音我就会有一种怦然心动的感觉，我知道，她是我的劫。

她很爱笑，可我却只能看到她清晰绝色的瞳仁瞬间散发着异样的光彩，就像冷冷的泉水，清澈见底。

后来我知道了，在她的生命中有无比信仰的东西——那把锈色的铁剑。我问她为什么不换更加强大的武器，一种莫名的表情开始浮现在她异常美丽的轮廓上面，宛若不经意的风吹起一池涟漪，慢慢散开直至不见。

我问，我可以看看你的铁剑吗？她微笑，然后把铁剑递给我。

她的铁剑满是锈色，柄上缠满丝带，苍老得如同伴随着天地初开得混沌而来，沉淀着无数绽开过的辉煌，一如昙花用尽最后力量的缤纷后又沉沉睡去，极其沉溺地睡着，梦中依然是寒光过后温存的血液，跳动的黯红，心脏的鼓动，沉星动地的巨响。

我又想起了我的姐姐。在那巨响之后，倒地不起，而我凝视着地上从她身体中流出的黯红液体，身体冰冷的僵硬……

她问，你怎么了？

我猛然从回忆中惊醒，看着她，问，你为什么要拿这么笨重的铁剑？

这是我哥哥的剑。她的笑容慢慢凝结，升华，流下了一丝黯淡。我哥哥已经死了，死在去神之试炼的路上，虚空之镜。

明媚的阳光流进双眸，寂然无声，为我爱的人，这是一种长久孤独后的恋情。

深秋了，天气有些微寒，南方的秋天总是那么细腻，那么凄凉。泥土间弥漫着潮湿的香气，大把大把的枫叶铺盖在泥土上，踏上去还会有咯吱吱的声响。

在旅行中，我看着她渐渐成长，成为一名出色的剑客。我多么希望可以成为一个天使，守护着她，只可惜，我没有天使的翅膀。

我只有九仪，姐姐用生命换来的神杖。

她说，枫，怎么才能让你快乐。

我微笑。

和她在一起的是时候，我永远都是快乐的，空气中每一个分子都会被我渲染，跟随着我跳动起来，正如她那双清澈的眸子所带来的光明一般。

南方的冬天很少有雪，太阳晒得人很舒服。光秃的树枝纵横交错着，滤过大片的温暖，洒下幸福的光辉。

我眯着眼睛望着太阳，微笑着接受阳光的洗礼。幸福流动在每一滴血液中，灼灼的温暖全身。

她在我身旁微笑，说，枫，你笑起来的样子真好看，你应该多笑笑。

阳光依然灿烂。

她叫了我一声，我顿时惊醒。

她抚摩着我的神杖，说，我们去神之试炼吧。

我呆呆地看着，看着她格外干净的面庞露出凝重的神色。

为什么？我问。

我想去完成我哥哥的遗愿。

我看了看神杖，无法用任何言语解释和形容。我爱过的女孩站在那里，手上拿起我姐姐用生命换来的九仪，用她所特有的声音说，我希望你和你一起。那一瞬间，我有种无法自控的想要哭泣的冲动。我在心中一遍一遍回味着她的语气，和她散播在空气中温柔的声音，她的每一个动作我都为之倾倒，她明亮的眼睛散发出浓郁的温情。

她修长的手指在神杖上抚过，一段悲惨的故事在我心中流出，我的每一滴血液都在这瞬间被这害怕的感觉，或者说是恐惧所征服，并被吞没。我开始感觉到眩晕，我的心跳被左右了，而我却心甘情愿地在这种情景下沉溺，淹没，逃避。

当一个女孩用她所特有的优雅、阳光与气质，为我讲述她的惨痛故事时，她的魅力便再也无法仅限于她平日的种种，她就像每一段忧伤的旋律那样深深触动了我。于是在这一个刹那，在这一个场景，用我最崇敬的背景与之完美结合在一起，我无法用言语形容这是一个怎样的场景，它藏匿在每一个人心中某个不为人知的角落，承载着我们的全部梦想。就为了这些梦想，我们宁愿将一切都抛弃，自那一刻起，我知道我已经再也没有能力返回现实。

四周开始燥热起来，我在这股暖潮之中感到眩晕。

四周宁静了。

这个夜晚，星空宁静，但我的内心却汹涌澎湃。

第二天早上，我来到她的房间，格外的整洁，一如她的风格，脱俗的洁净。

她走了，带着我的神杖走了。

她一个人去了虚空之镜。

那个埋葬了我的姐姐，和她的哥哥梦想的地方。

我呆立着，突然觉得时间停滞了，因为我知道，她从我的世界消失了，而我也知道，我终归寂寞。

芳草林再一次沉寂了，只有风和树叶之间摩擦出来生涩而细碎的声响。我在每一棵树下徘徊，仿佛每一片枝叶上都牵系着一个美丽的寓言。

我独自在寂寥而庞大的树林走着，其实，这里根本就是一个已经被遗忘了的孤冢。

树叶长了出来，阳光萦绕，洒下一片祥和的光芒。

我微笑地看着茂密的枫树林，我知道，我终归寂寞。她只是一个过客，匆匆地来，又匆匆离开。我一个人徘徊，无力回翔的梦微微碎裂着，散落，细小而柔和的声响，怅然而落寞……

风起枫落，带走了谁的寂寞……

（完）



林晓：试客们又回来了。这一次，他们带来了《梦幻诛仙》的试客报告，以及对国产网游的热情，还有骨子里对武侠RPG的热爱。

《梦幻诛仙》试客报告

报告一：

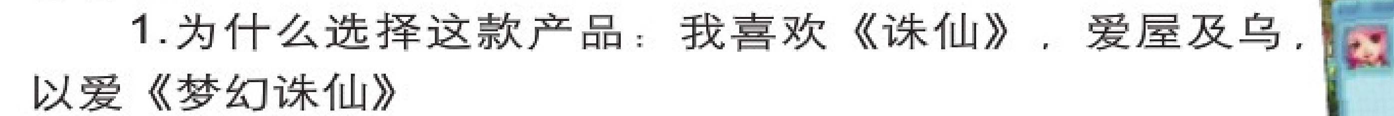
试客 chbocc

我以前玩过完美时空的所有游戏，其中最好玩的就是《武林外传》和《诛仙》了，我都练到了满级。这次完美出品的《梦幻诛仙》我也投入了很多关注，大软杂志上说试客有激活码，我高兴死了，呵呵。在得到激活码的过程中有些波折，不过还是顺利拿到了。



进入客户端后的界面

游戏第一天很惨，没上去，人太多了。服务器几乎秒满，根本登录不上游戏，只好在QQ群里看我所在公会会员的贴图，过过眼瘾。游戏第二天，可算登录上了游戏。马上新建人物，选了男的梵香谷，是个法师，好兴奋啊。《梦幻诛仙》，我终于来啦！



1.为什么选择这款产品：我喜欢《诛仙》，爱屋及乌，以爱《梦幻诛仙》

2.喜欢这款产品吗：喜欢

3.此产品是否物有所值：有

4.请选择这款产品的外观得分：5分

5.请选择这款产品的性能得分：5分

6.请选择这款产品的功能得分：5分

7.这款产品最吸引我的地方是：我以前没玩过回合制游戏，所以来体验下

8.这款产品的优点是：画面漂亮，好友系统是亮点

9.这款产品的缺点是：暂无

10.对这款产品，我还有话要讲——我发现，我还是喜欢3D游戏，哈哈



《梦幻诛仙》最大的亮点

我把得到的账号给了好多朋友共享。要更多的人享受游戏

报告一：

试客 525353215

游戏不错，把很多好玩的游戏还有QQ都搬过来了。但为什么明明是激活码给我的却是账号？刚开始升级很快，容易入手，引入了类似QQ的聊天形式，画面整体感觉提升了不少，是一个值得玩的游戏。



这是青云山地图

1.为什么选择这款产品：“梦幻”和“诛仙”的升级版

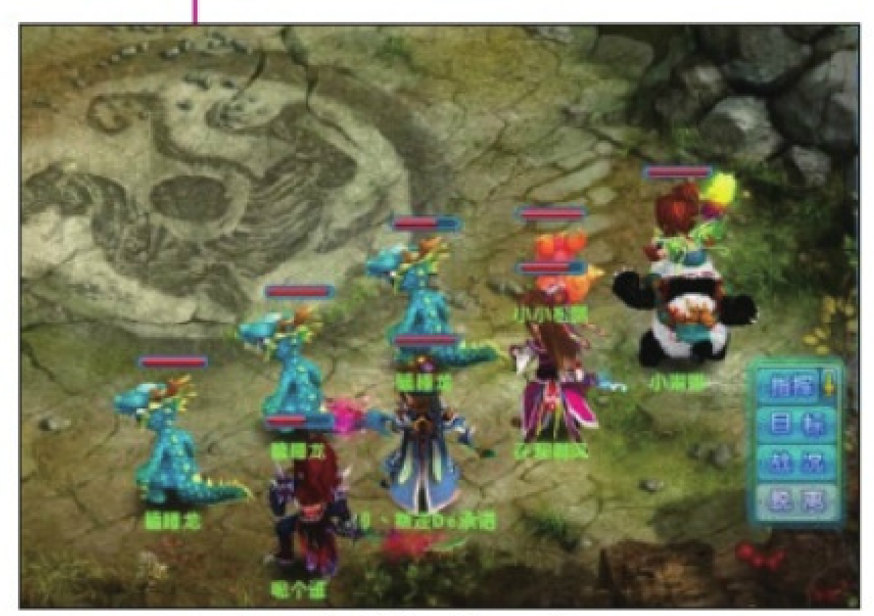
2.喜欢这款产品吗：喜欢

3.此产品是否物有所值：有

4.请选择这款产品的外观得分：5分

5.请选择这款产品的性能得分：5分

6.请选择这款产品的功能得分：5分



与队伍在一起

7.这款产品最吸引我的地方是：“梦幻”和“诛仙”的升级版，Q版的画面、鲜亮的武器、精美的做工

8.这款产品的优点是：融入了好玩游戏的优点

9.这款产品的缺点是：但应该多融入一些自己的特点

10.对这款产品，我还有话要讲

“大众试客”上说的是发放《梦幻诛仙》封测激活码，但发来的却是账号密码，并且里面的大部分资料都无法修改，对于长久玩这款游戏的玩家可能会造成不便，希望试客以后注意这方面的问题。



人物穿上装备的样子还是看不到，值得高兴的是武器一开始就很好看



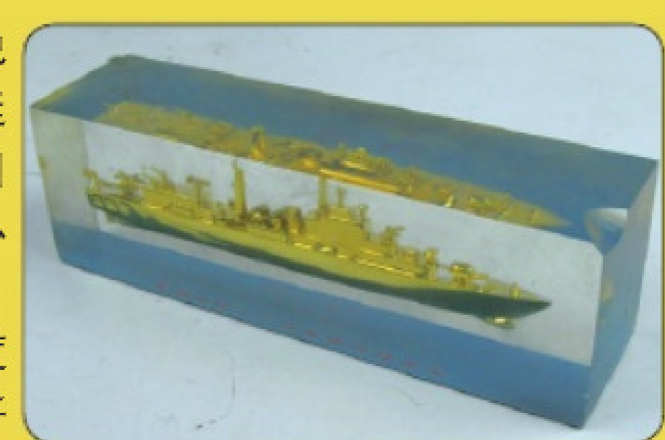


林晓：ROLL是“大软地盘”（bbs.popsoft.com.cn，简称软盘）的资深盘友，更是软盘的站长之一。今年暑假，他为了更好地服务软盘，更多地挖掘大软内幕，不远千里从祖国西南奔赴北京，深入京城西北部一条胡同之中，探得大软内部情报若干。究竟他在大软老巢有些什么收获，还是请他自己来说吧。

大软编辑部潜伏记

■软粉 ROLL

那显示器上，有一块亮晶晶透明明的……


传说中的冰河之单手武器

8月4号，来到传说中的大软编辑部。到得挺早，无烟协活动迹象，因此顺利进入阵地——512办公室。

看到一箱子2009年度读者调查回函卡，嗯，好像有点多啊，不过还是先装机器。等下，隔壁没人坐那台，显示器上有一块亮晶晶的疑似砖头的东西，不会是……

机器装好，顺带感谢土豆大人赞助硬盘一块！Artec大人赞助DVD光驱一台！感谢……不对，USB口键盘鼠标插完了，网卡没驱动，这整机驱动该怎么装？于是，再次感谢Artec大人“赞助”台式机一台！

下午，正在勤奋录入回函卡中，眼角瞥见一人低头戴耳塞顶着挎包进入办公室，然后，那边传来编辑MM们的笑声。抬头，一个叼着烟，手拿那块亮晶晶透明明的东西的人正在吆喝：“新来的那家伙在哪呢？出来！”传说中的冰河终于现身了！原来，那块亮晶晶透明明的东西正是冰河的砖头！

那只恐怖的手

自从被砖头拍过后，对冰河大大不再如此恐惧，回到原来那台机器上整理留下的东西。忽然，隔壁传来一阵很古怪的叽里咕噜的声音，知道是冰河在隔壁，也就不奇怪了，继续埋头整理。然后，一只手慢慢的从隔板对面升起，抓住板沿。这是编辑部啊，应该不会出现《生化危机》里的僵尸的。克服恐惧心站起来偷瞄一眼，原来是冰河大人在伸懒腰……冷汗终于停止冒出，逃也似地回到Artec的机器上继续码字。

游戏

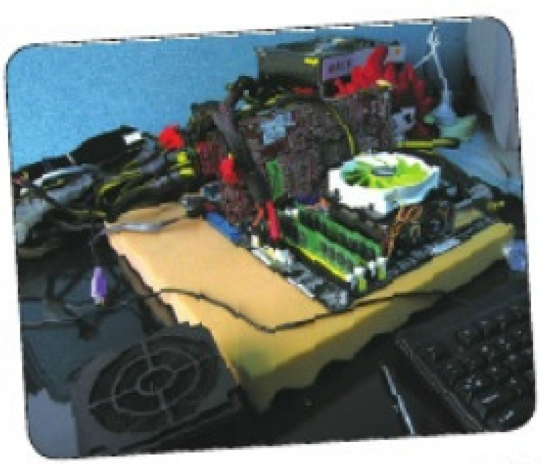
每天下班后乃游戏时间，周末下班后更是如此。

每当下班时来临，众编辑迅速启动各种游戏。由于使用人数众多，因此网速不稳定，所以局域网游戏成为众编辑的最爱。经过在下的观察，《求生之路》乃目前编辑部局域网最热游戏！

据说冰河乃编辑部WoW高手，不过鉴于此人出差未归中，所以暂时无法查证。周末编辑部人少时，乃WOW时间；当然，也有魔兽争霸以及DOTA出没。

于是乎，在下进入CF，不想却被“加速”逼入CS Online；谁知又在人群中枪口下成为僵尸母体被众人残忍的、活活的、屈辱的虐死。含泪退出，SFC模拟器启动……


评测室堆积如山的“软硬件”


猜猜板子上插着那大家伙是啥

阴森的地下室

临时居住地为编辑部对面小区的地下室，走进去，大晴天的还真凉快，风扇都不用。郁闷的是碰上下雨就头痛了，真是阴森啊。关上门，不开灯的话，凉风就从窗户朝里灌，一躺下，凉飕飕的睡不着，第二天起床几个喷嚏一放，浑身舒坦，就是阴冷得想抱着铺盖卷窝着。

最可恨半夜爬起来做饭吃的家伙，勾得人流口水不说，还时不时弄得跳闸停电。

好想晒太阳……



门后就是神秘的大软编辑部

传说中的烟协

上班时间，时不时有三三两两的人走出办公室，进入厕所。一时间，烟雾缭绕，云里雾里……一头撞见冰河，他问：“要来一根么？”可惜在下禁烟中，无法打入内部一窥究竟了。

翌日，与Artec出门品尝香锅大餐。一路上，Artec循循善诱介绍加入烟协的各种好处：1.工作之余可以非常有效地放松紧张的神经！2.可以寻求板砖手——冰河大人的庇护。3.烟协“座谈会”是有很多话题的，在此一定会找到你感兴趣的话题。但是，由于本人从小对烟草的惧怕，对此邀请只能严词拒绝。

顺便说一句，作为重庆人，北京的辣椒确实就是颜色鲜艳而已。





《剑侠情缘网络版叁》公测问答活动

《剑侠情缘网络版叁》是2009年金山全力打造的3D武侠巨作，该款网游由200名研发人员历时6年、耗资过亿而精心制作。游戏本身启用大唐盛世为整个背景，凭借超大规模的地形植被渲染技术、优秀的场景光影特效、Normal Map和SpeedTree等先进运算绘制手法，还原了一个真实的武侠世界，使玩家犹如身临其境之感。随着国产网游的逐渐进步，这款惊世之作必将在中国掀起一阵武侠新风潮！

颇具中国风的“剑网3”中每一张地图都会拥有自己独特的个性，刚正巍峨的少林寺、威严壮丽的天策府、缥缈仙境的纯阳宫、江南美景的七秀坊、鸟语花香的万花谷，完全不同的景色给我们带来巨大的视觉感受。而每个地图配以与景色相呼应的音乐，更是时而让人热血沸腾，时而让人心静止水。由于“剑网3”的出色表现，在一测、二测、三测、极限封测的时候更是曾经出现一号难求的局面。


这就是问答活动的奖品

现在，《剑侠情缘网络版叁》已经正式进入公测阶段，喜爱武侠游戏的朋友们可以在这个江湖世界中尽情驰骋了。值此佳日，本刊特意为广大读者准备了一些礼品，只要大家参加我们的小活动，就有机会获得我们送出的由金山公司提供的精美超大兔子抱枕。

活动名称： **你对“剑网3”了解多少？**

活动方式： **回答下列问题，将答案Mail到邮箱linxiao@popsoft.com.cn，你就有机会获得“剑网3”的超级可爱大抱枕。**

活动日期： 2009年9月16日～9月30日

问题1： 《剑侠情缘网络版叁》一共有多少个门派，分别是什么？

问题2： 《剑侠情缘网络版叁》切换内功后需等待多久才可以再次切换内功？

问题3： 《剑侠情缘网络版叁》是由金山公司的哪个工作室出品的？

《魔兽世界》集换式卡牌抽奖活动

卡牌游戏是一种桌面游戏，不需要电脑，只要邀几个朋友，有张桌子，就可以开始了。卡牌游戏中的牌大致分为3类：资源、生物和技能。游戏的方法是使用现有的资源，召唤生物和技能，击败对手。《魔兽世界》集换式卡牌游戏（简称WoWTCG），是卡牌游戏中的新兵，现在已经发到中文第四版《战争之血》。这一版由英文七版《Drums of War》（战争之鼓）和英文八版《Blood of Gladiators》（角斗士之血）浓缩而成。WoWTCG有英雄牌、盟军牌、技能牌、装备牌和任务牌，WoWTCG没有专门的资源牌，除了英雄牌在外的每一种牌都可以当资源牌使用。

WoWTCG的世界同《魔兽世界》一样精彩，这里有众多个性鲜明的英雄，如同你的另一个ID，你将扮演他们，发动技能、调遣盟军、使用装备、完成任务……在更为现实的空间中建功立业。



这里有比赛、有活动、有奖品、有Party……有许许多多“看得见摸得着”的同伴。告别“宅”的阴霾，为生锈的“社交机器”来点润滑剂，前一秒你还是我眼前的对手，后一秒我就是你身边的朋友，这种感觉——妙不可言。

从现在起到12月，每一期《大众软件》杂志中旬刊都将附送“《魔兽世界》集换式卡牌”3张。同时，你只要将该期《大众软件》中旬刊读者回函卡寄回，就可以参加抽奖活动，赢取刮刮卡奖品，奖品非常丰富，包括可兑换幽灵虎坐骑的幽灵虎，可兑换猩猩宠物的国王穆克拉等。具体奖项和奖品数量见当期中旬刊杂志。



林晓：关于“中国游戏的未来”这话题属于老生常谈，不过对于中国游戏，这样的讨论总是多多益善。也许，下一个中国游戏的经典便会从讨论中诞生。这篇“读8月上《别让经典锁住了手脚》后感”有点长，截取其中的一段刊登，希望抛砖引玉，有更多朋友加入到我们的讨论中来。

读8月上《别让经典锁住了手脚》后感

（节选）

北京 zumby

首先，作者一再说“仙剑”对单击游戏产业有怎样怎样的钳制，使之后的游戏怎样怎样，我觉得这都是客观原因，而不是主观原因。真正的主观原因始终还是利益，是因为在那些肯为了一个梦想，一个信念去努力创造的公司与企业太少了。正是因为利益，才有制作公司去进行一些只有其表没有其骨的模仿。创作一款好的游戏，不仅是游戏，包括电影、文学作品等等，需要考虑预算、收入等，更重要的是要心怀梦想才能取得成功，这样的例子已经太多。比如那些独立制片人、独立制片公司、独立游戏能获得比那些大公司的游戏或电影更大的成功。所以，我觉得目前作者所叙述的这一现状，客观原因是有的，但主观原因，游戏制作公司制作游戏时的态度才是关键。



其次，关于作者所说的“多角恋”，或者说感情描写不符合实际的问题，我觉得不需要太符合实际。为什么呢？我觉得，这跟我们之所以为什么要玩游戏有关。原因很简单，生活是乏味的，而我们的灵魂是躁动不安的，我们期望那种天马行空的生活，那种充满了激情与冒险的生活，然而我们无法拥有，所以我们就要玩游戏（或者是看小说、电影、漫画），去寄托自己的灵魂。所以说，我们不需要游戏再多么多么实际，难道现实中对我们的教育和历练还不够吗？我们还需要游戏再现实无比的教育我们这个世界的乏味吗？不需要。

再谈网游。中国游戏模仿的很多，然而如果大骂模仿，说什么不该模仿，不能模仿，模仿的是混蛋，那是站着说话不腰痛。如果你说不该模仿，那么就由你来设计一个模式，放弃那些无法逃避的网游怪圈——练级、技能点、天赋，各种换汤不换药的属性设置，比如攻击防御，各种换汤不换药的职业设置，那个游戏里叫盗贼，这个游戏里叫刺客，名字形象装备变了，本质上的属性配置还是没变——你做得到吗？这有多大的难度，去了解一下就都明白了。因为一款网游几乎只能从这些来设计，从其他方面来设计的构想不是没有人提出过——然而不是需要的财力物力太大，就是这个设计存在太多管理方面的问题，再不就是这种设计会导致网游运营商无法获得收入。有人会说上面只是从角色扮演来说的，那么射击游戏呢？该怎么设计，有没有什么新点子呢，至少大多数人没有。有的点子也面临着上面那些问题，当然了，如果你能解决一切问题，我甘愿把你当作我的神。

至于QQ问题，我还是觉得能被认同的就一定有它的好处，比如各个平台上的配合会更好等等。毕竟网游不是单机，单机要是大搞山寨，会被砸死；网游如果大搞山寨，只要搞好了一样会被承认，因为单机和网游的精华之所在是不一样的。再来一点废话，某个唱歌跑调的超女能进十强我一直觉得很费解，因为我实在看不出这人有啥方面能被认同。

再说下，好游戏的标准是什么呢？

该文作者说：“在于创意，在于游戏任意方面的创新，在于对整个游戏行业发展的推动。”

我的看法是，做游戏的目的是什么呢？抱着以上目的的，只怕是很难做出好游戏，因为目标太大了。在我看来，怀着做游戏的目的去真正用心地做游戏，做出来的就是好游戏。P

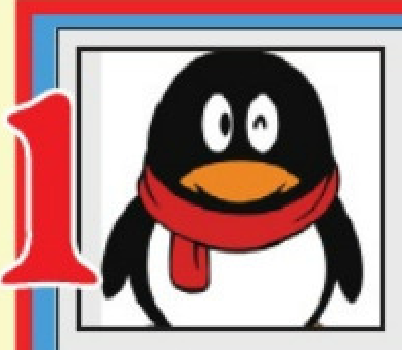


关于8月下“评游戏道”栏目中联机游戏现象探讨一文，说些自己的看法。文章写得很好，我只是就一些细节说说。1.关于War3版本更迭,我认为主要原因不是DOTA带来了大量LU，而是从1.20e到1.21的改动太小，只改了TR和GW一处野怪掉的宝物。对整个游戏影响太小。VS的1v1房间其实还是CU居多，很少有LU，但依然万年1.20e。其次改动太小也造成了网吧不愿意升级，DOTA一直也面对和War3一样的问题。从6.51到6.59，很多地方还是一直6.51，同样是因为改动不大，而6.60则因为改动大而迅速普及。这也对游戏制作者一点启示，就是不要过于频繁地出补丁，每个补丁改动大些，把几个补丁的内容放在一个补丁里一次搞定。2.对于《泰坦之旅》的平衡补丁，据我所知原版平衡性还不错，反倒是这个补丁过分加强了盗贼，弄得不平衡了。我个人也不认为一个普通玩家对平衡的把握能强过专业的制作团队。很多玩“魔兽”的整天叫嚣吹风imba、剑圣imba、坦克imba，真的游戏到了他们手里只会越改越差。 **（湖南 TopCoder_wfz）**



林晓：这位读者很认真很用心，这样的互动对于编辑来说是蛮High的。2009年9月下的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受通过E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。

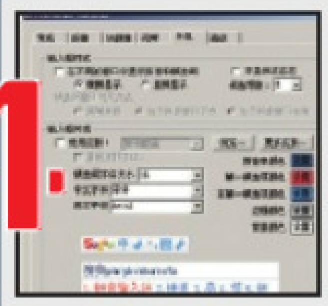
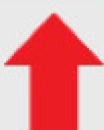
热门软件排行榜

1 
QQ 
版本号：2009
制作：腾讯
票数：2148

2 
迅雷(Thunder) 
版本号：5.9.4.969
制作：深圳市迅雷网络技术有限公司
票数：2139

3 

360安全卫士 
版本号：5.2
制作：奇虎公司
票数：2121

4 
搜狗输入法 
版本号：4.2正式版
制作：搜狐公司
票数：2113



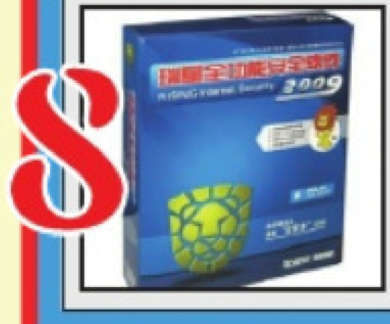
5 

暴风影音 
版本号：2009
制作：暴风网际科技有限公司
票数：2105

6 
WinRAR 
版本号：3.90
制作：Eugene Roshal
票数：2091

7 

Windows优化大师 
版本号：7.97
制作：成都共软网络科技有限公司
票数：2087

8 
瑞星杀毒软件
版本号：2009
制作：北京瑞星公司
票数：2063

9 
千千静听
版本号：5.5
制作：郑南岭
票数：2060

10 
卡巴斯基
版本号：2009
制作：卡巴斯基实验室
票数：2046



小白：如果你留意便会发现，在热门软件排行榜上长期霸占位置的总是那些使用者众多的免费软件，除去功能上的原因，正是“免费”的神奇才使得曾经名不见经传的小软件有机会成为尽人皆知的“装机必备”，甚至发展成为行业中的著名品牌。现在我们可以在互联网上找到大量的免费软件，也习惯了以这种形式去接纳新软件，但同时也带来了一些新的困扰与期望……

免费软件之我见

■北京 七星沙

已经用了十几年的电脑，从最开始因买不起正版而没多少软件用，到如今在电脑上除了操作系统外都是免费软件，不禁感慨时代变化的真是快呀……自从互联网时代到来后，身边的所有人都开始从网上下载软件，像从前那样对着说明书用光盘安装的人也越来越少。但网上下载来的软件绝大多数是有功能限制的“共享软件”，必须注册后才能获得全部功能。若不注册的话，软件或在几天后不能使用或功能弱到根本没法用。“注册机”这种东西在当时是极其流行的，众多网民也视其为开启免费大门的钥匙，“求注册机”“求注册码”是各类论坛上的常见话题，这也养成了太多人“免费”用软件的习惯。

“Windows优化大师”曾经必须注册后才能使用“全部删除”等功能，如今若仍用此方式，便没人会用它了

那时对这种无视软件开发者劳动成果的道德谴责一直很猛烈（今天也一直是这样），但由于监管困难等原因，盗版问题一直存在并折磨着软件开发企业。企业需要生存，大家却不买正版，只靠为数不多的正版用户支持无疑是杯水车薪。收入难以支持开销，不少小软件公司干脆关门大吉，或者投身定制类的“企业级开发”以躲避盗版的冲击。大的软件公司挖空心思去研究加密技术，但似乎也没有对大环境产生实质性改变，反而给正版用户带来了许多麻烦，例如一些软件必须要通过在线认证的环节，而不是所有正版用户都能随时连接互联网的。

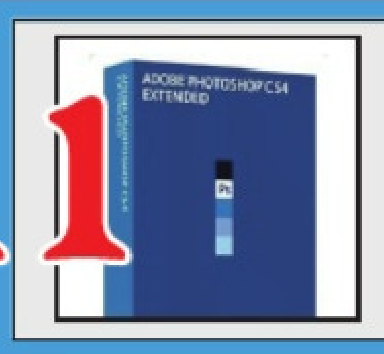
尽管微软大力打击，盗版却依然活跃

虽然当时也有完全免费的软件，但大多是爱好者本着共享精神自行开发，很多人都是单枪匹马完成软件的所有部分，因此在功能和后续版本支持上无法达到收费软件的水平，也没有人意识到免费软件能带来收益。与此同时，各种收费软件由于受到盗版的冲击都状况不佳，这种一片混乱的状态下也是充满机遇的时候，如今我们熟知的“360安全卫士”“千千静听”等软件，便是依靠免费起家后迅速占有了市场，以至于后来功能相近的软件即使免费也无法与之抗衡。



包装华丽的单机游戏如今也被盗版挤压得透不过气

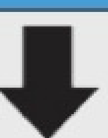
其实大家都可以看出，软件的免费也是迫不得已，一张光盘加上说明书，再套个不太差的包装就能拿去卖大钱，这种买卖谁都想做。曾有人把软件行业比作“大自然”，便是指“物竞天择适者生存”的法则，只有在环境的改变下迅速适应，企业才能更好地生存。在今天看来，软件走向免费道路已是必然的，这也是“自然选择”的结果，开源软件的崛起正是一个有力的说明，仅仅依靠源代码卖钱的日子不会太久了，就连被开源人士千夫指的微软也在积极投身于开源项目，应该是为未来转型做好铺垫吧。

11 

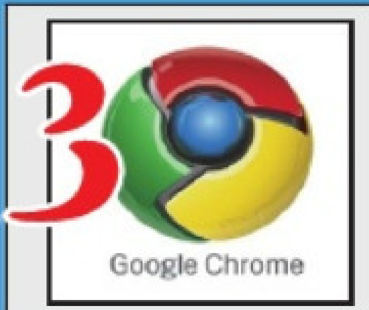
Photoshop

版本号： CS4
制作： Adobe
票数： 2044

12 

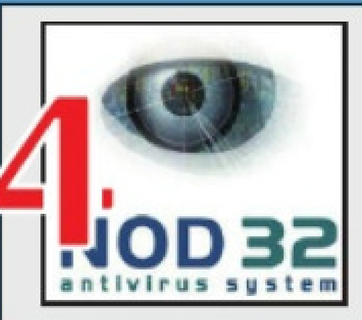
金山毒霸 

版本号： 2009
制作： 金山软件
票数： 2029

13 

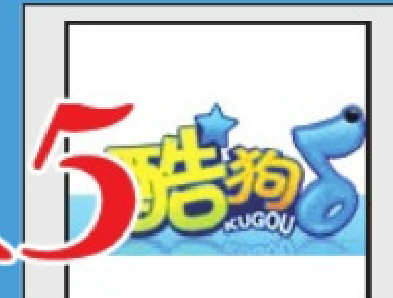
谷歌浏览器（Chrome）

版本号： 4.0.202.0
制作： 谷歌
票数： 2018

14 

NOD32 

版本号： 4.0
制作： ESET
票数： 2015

15 

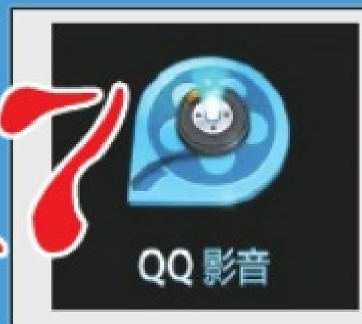
KuGou（酷狗） 

版本号： 2009
制作： 酷狗科技
票数： 2013

16 

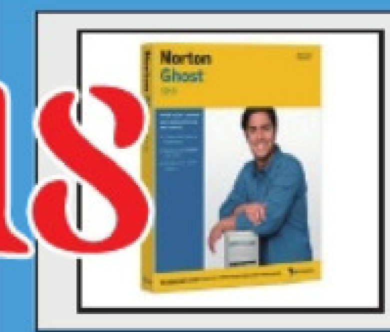
WPS Office 

版本号： 2009
制作： 金山软件
票数： 2009

17 

QQ影音 

版本号： 1.4
制作： 腾讯
票数： 2004

18 

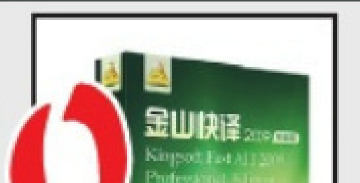
Ghost 

版本号： 12.0
制作： Symantec
票数： 1997

19 

傲游（Maxthon） 

版本号： 2.5.5.308
制作： 傲游天下科技有限公司
票数： 1993

20 

金山快译 NEW

版本号： 2009
制作： 金山软件
票数： 1980

（本榜所列软件版本号截止2009年08月22日）

热门软件排行榜

尽管现在我们还很难不花钱就用上Windows系统，但总有一天微软会将免费的Windows双手奉上的。不过要明确“开源”并不完全代表免费，而是说程序本身可以免费使用，在商业运作过程中不以销售程序本身为利润点，通过新的方式——提供定制服务或技术支持等。



OpenSource（开放源代码），不仅使我们免费使用软件，也促进了技术的发展



希望微软Windows开源免费？短时间内不可能

免费软件如何盈利？

1.广告收益

成熟的免费软件必然有各式各样的广告收入，常见的像我们在使用QQ时在聊天窗口内看到的广告，迅雷下载过程中时不时弹出的“推荐某某内测游戏”一样，正是那些在免费软件上投放广告的厂商为用户“购买”了软件，也养活了众多免费软件公司。

2.风险投资

同类软件的竞争实质是争夺用户群，谁家在用户群中占有的比例大，谁才能有赚到钱的基础，而风险投资公司会青睐他们认为有发展的企业，帮助其在用户群中尽可能迅速占有一定比例，而不用担心资金不足引起的诸多问题。换句话说，正是风险投资公司“养活着”不少免费软件，而这些软件公司能否最终为风险投资公司带来回报，却是谁都说不准的事情。但整个过程中我们作为普通用户还是受益最多的，因为软件公司在拥有了资金支持后更易专注于技术的开发，为我们带来功能上的实质进步。

3.多种经营模式

多产品线、技术支持、品牌战略……利用各种方式的综合来创造收益。当然，其中涉及的方方面面很难简单说明，有兴趣的读者可自行查阅。

如今的免费软件厂商要考虑如何才能找到一个良好的盈利模式，可目前我们常用的免费软件大多是依靠广告收益。这种对软件使用者与生产者互利的方式本来无可厚非，但一些软件在打广告方面确实让人感觉不舒服，大有将免费软件变成广告牌的感觉。比如说一款下载软件，功能也许不差，但各种无聊的广告会如影随形地跟着用户的每一步操作，下载过程中还会在后台下载广告不断弹出，十分影响正常使用。更有些软件在安装过程中会捆绑插件，默认还是勾选状态，一不小心就会安装上，也许卸载并不麻烦，但总给人一种被人戏耍的感觉。所以网上流传着各种免费软件的“修改版”“优化版”，主要目的便是把软件中的广告去除。我一直纳闷的是，为什么它们不能像360安全卫士那样，使广告不至于影响用户的使用，也自然不会有人去修改了。

现在我们在购买一款收费软件前都会认真考虑一下“是否有同样功能的免费软件可以用呢？”若选择了免费软件，接下来考虑的便是“有没有去广告版的呢？”这样一来又将普通用户与软件厂商置于对立面，我似乎又看到了一场无休止的关于对于错的争论，不过结局依然是适应变化者笑到最后，种种矛盾必然有解决之道，一切对于免费软件来说还只是开始。目前来看，一要功能强，二要不讨人厌，这两点是必须做到的。P



SaaS（软件即服务）概念近两年的流行也预示着改变的到来



邮发代号：82-726

定价：￥10.00元 本期特惠价：￥7.00元

